CASUS

Jeu de rôle

jeu de plateau

jeu de plateau

wargame
wargame
figurine

Background Casus

Magie, démons et dragon

Nouveauté, relookage et résurrection

- openi<mark>l •</mark>
- Ars Magica
- ChivalrySorcery

Star Mars Jouez l'épisode manquant

M 3168 - 103 - 32,00 F

230 FB - 8,50 FS - 5,25 \$ can Réunion/Antilles/Guyane 39 F 9800 L Jeu de rôle dans la presse : il y a aussi de bons articles. Casus les a découpés pour vous

Dans le cadre du 18ºme Salon de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 90

L'AYPERESPACE DU JEU

Hot Line 01 45 87 28 83

200 places à gagner pour assister à la finale du Pro Tour Magic le 13 avril 1997 au Cirque d'Hiver de Paris

Arrivage hebdomadaire en direct des USA Tournois permanents gratuits Démonstrations jeux et figurines peintes Listes, traductions, cotes de tous les jeux de cartes

Promotion sur les jeux Games WorkShop

Dépôt-Vente
de vos Jeux d'occasion
vendez et achetez
aux meilleurs prix!

Grandeur Nature :

Armes, Accessoires, Costumes

Wargames Informatiques :

Pc, Mac, Cd-Rom

CEuf Cube Classic
24 rue Linné PARIS 5
Tél : 01 45 87 28 83
Tous les Jeux de Cartes

10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi Métro Jussieu Minitel 3615 AKELA*OEUF CUBE E,Mail oeufcube@micronet•fr Œuf Gube Cyber 15 rue Guy de la Brosse PARIS 5 Tél : 01 43 31 91 02 Jeux et Figurines Games WorkShop

Édito

Ah, le grand écran Star Wars de ce numéro! Ce n'est pas juste un gros scénario, non, non, Par Philippe Rat inspiré écrit il a été, et nappé de la crème des dessins de Fred - Star Wars la BD - Blanchard, le tout sur une histoire qui sent bon le souffle de la trilogie... Hmm!

A ne pas confondre avec un souffle d'un autre genre. celui du... vent qui règne en maître sur le plateau des Cendres : lieu peu fréquenté qui a su garder ses charmes secrets à l'abri des aventuriers avides et sans scrupules. ce qui n'est pas le cas de vos personnages, j'en suis certain. Allez-y de ma part, vous serez bien reçu (OK, la couv vend un peu la mèche, mais ce n'est pas de savoir ce qui vous attend qui supprime le danger...).

Côté coulisse, on vous embête encore un peu avec des histoires de presse et de jeu de rôle, mais promis après on se calme. Même si pour vous ce n'est pas utile, nombreux sont ceux qui auront l'usage des coupures proposées ici, difficiles à se procurer autrement. Et vous noterez que si les titres des articles restent ambigus. les conclusions sont positives, ce qui nous change un peu...

Et tout cela n'est pas stérile, puisque l'article du numéro 101 a permis à son auteur, le Lt Matelly, de s'exprimer dans le même sens dans le Parisien. dont l'audience est un peu plus large que celle de Casus.

Spécial cartes à collectionner Nos abonnés (ou ceux qui achètent Casus en boutiques de jeux) ont découvert depuis le n° 101 un petit encart au milieu du magazine contenant des listes de cartes et les cotes de Magic. Dans ce numéro : cote de Visions, mais aussi les réponses aux questions

• Le mois prochain (le 9 avril), vous trouverez en kiosque un hors-série Casus Belli spécial cartes à collectionner, et bien évidemment à la 5° édition de Magic.



Notre culte à nous!

Ça n'a rien à voir mais on vous le signale parce qu'à la rédaction on adore ça l'Alors avant que tout le monde en soit fou, comme pour X-Files, les Simpson on Hélène et les garçons, découvrez la très fascinante émission: Les films qui sortent le lendemain dans les salles de cinéma. C'est sur France 2 le mardi, vers 22 h20, et Nathalie Levy Lang interprète le rôle

de Jacqueline Chadek, speakerine hallucinée, au sourire à la Wallace et Gromit, présentant avec un commentaire décalé les bandes-annonces de films.



En kiosque à la mi-mars

est un petit magazine (88 pages, format A5, 15 F) realise par Hicham et Goby, et disponible

à la fois en hiosque et en boutique de jeux (distribution Oriflam). Après une BD humoristique sur les gobelins, vous trouverez quelques pages «Guide du monde» qui pourraient bien servir aux rôlistes.

Stratego à quatre!

Petit coup de cœur pour vous signaler la parution d'une version à quatre joueurs de ce petit jeu simple de stratégie et de bluff, premier pas vers les jeux de simulation.



UN AVOCAT, UNE BÜCHERONNE, UN DILLETANTE, UN VAGABOND







Didier Guiserix

Critiques

sommaire

- 18 ▶ jeu de rôle: Imago, un jeu de rôle qui pose des problématiques!
- 21 background jeu de rôle: L'Unirêve, à la croisée des Rêves de Dragons.
- 22 ▶ jeu de rôle: Ars Magica 4th Edition, relookage et polissage.
- 24 > jeu de rôle: Chivalry & Sorcery 3rd Edition, cheval de retour.
- 80 > portroit de fomille: Warhammer Batailles, la gamme complète.
- 84 > wargame: Alexandria, 1801, du napoléonien chez Sim Tac/Oriflam.
- 85 > wargame: La bataille de Friedland, du napoléonien chez Azure Wish.
- 86 > wargame: Waterloo, du napoléonien chez Tilsit.

Magazine & aides de jeu

- 26 Background Casus: Le collège des Cendres, entre démons, dragon et magie.
- 32 Dans la vie il y a des règles aussi: Il y a du monde au café!
- 65 Accessoire Cosus: Alliés et suivants, mini fiches récapitulatives.
- 68 ▶ Profession Meneur de jeu: Motivations et rencontres à L'appel de Cthulhu.
- 72 > 500 milliers de rôlistes: La presse positive, le mini dossier.

Scénarios de jeu de rôle

- 36 Polaris: Le navire fantôme Moyen, pour tous joueurs et meneurs de jeu, personnages débutants.
- 40 ► JRTM: Dans la cage du loup

 Moyen, pour tous niveaux, joueurs et meneur de jeu expérimentés.
- ► Conspirations: «Si les symptômes persistent…»

 Difficile, pour personnages, joueurs et meneur de jeu expérimentés.
- 48 ► AD&D: Le goût des cendres

 Moyen, pour personnages de niveau 5 à 7, tous joueurs et meneurs de jeu. Utilise le background page 26.
- 52 > Star Wars: Prélude à un nouvel espoir

 Grand Écran, Difficile, pour joueurs et meneur de jeu motivés, et personnages expérimentés.

Nos rubriques habituelles

- 6 L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Librairie ludique, Made in ailleurs).
- 76 Aux quatre coins des CARTES: Star Trek Dice Game en vedette.
- 90 L'actualité DU JEU (En direct de la rédaction, Courrier des lecteurs, Clubs, Initiatives, Clubs d'initiation, Minitel, Fanzines).

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (12), Métalliques (78), Petites annonces (87), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (88), BD – Les Irrécupérables épisode 13 (94), Calendrier (95), Backstage (97).

Couverture: Benoît Springler.

N'oubliez pas notre bulletin d'abonnement en page 79 & 95.

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Nos anciens numéros peuvent être commandés en page 20.

Encart abonnement Cosus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro Franco métropolitaine. Encart spécial cartes reservé aux abonnés encarté page 50





L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 76-77.

Les dates de sortie des jeux ont un point commun avec les feux follets et les mirages : plus on s'en approche, plus elles s'éloignent. C'est normal et habituellement prévu, mais certains éditeurs poussent le vice très loin. Mais pas de panique! Tout finit toujours par sortir . . . un jour!

en Français Dans le Texte

Descartes Éditeur

- Shadowrun: Les chiens de guerre est paru, voir les Coups d'œil.
- Star Wars: Normalement, Les étoiles jumelles de Kiro est là ou arrive très bientôt. Au menu de ce supplément « Nouvelle République », la description d'un système solaire bourré de contrebandiers, et sept mini scénarios.
- Earthdawn: Les brumes de la trahison, un scénario contenant des elfes et calculé pour des personnages débutants, devrait arriver ce mois-ci.
- Warhammer: L'agonie de la lumière est la traduction de The Dying of the Light, publié l'année dernière par Hogshead Publishing. Cette campagne pour personnages expérimentés se déroule entre Marienburg et les Wastelands. Au menu, des collectionneurs qui s'étripent autour d'un livre rare, un joueur de flûte démoniaque, une éclipse...
- Warzone: Les numéros 4 et 5 des Chroniques de Warzone sont là, avec toujours des scénarios et des aides de jeu.

Games Workshop

 Warhammer – Batailles fantastiques: Les Hommes-Lézards et Warhammer: Magie sont arrivés juste à temps pour que Croc vous dise ce qu'il en pense dans le Portrait de famille de la p. 80.

L'actualité des jeux



Halloween Concept

- Shaan: Le livre des Schèmes

 a droit à un Coup d'œil. L'écran
 de Shaan, accompagné d'un livret
 avec deux scénarios, devrait être là.
- Polaris: Une grande carte en couleur du monde de Polaris, avec ses fonds sous-marins et ses alliances politiques, devrait être là, présentée dans un joli tube. L'écran, quant à lui, sort en même temps que celui de Shaan. Il est accompagné d'un livret de 24 pages contenant un scénario.

Hexagonal

- Mage L'Ascension : Début du compte à rebours pour La toile numérique, le supplément consacré aux «univers virtuels » de Mage (courant février). Au menu, un gigantesque Réseau cyberpunk technomagique et les règles pour le faire fonctionner, deux bons scénarios et surtout la description d'un «bar virtuel » peuplé d'habitués improbables et plus ou moins fréquentables. Un conseil : faites attention au nain, il mord.
- Vampire L'Âge des Ténèbres: L'écran est là, avec quatre volets, des dessins de Bolton, des tables réorganisées par rapport à la v.o. et un bloc

de feuilles de personnages. Ça ne changera pas la face du monde, mais c'est toujours sympa, un bel écran!

 JRTM: Valar et Maiar est là, voir les Coups d'œil.

Ludis

- Inferno: Normalement, le jeu est (enfin) arrivé. Il était temps!
- Monde des Ténèbres :
 France, malgré un petit retard, est là
- Dossiers X, la traduction de Conspiracy X, arrive fin-mars-sitout-va-bien. On va pouvoir enfin jouer des agents gouvernementaux dans l'optique « Aux frontières du réel », avec un univers solide et (relativement) original.

MultiSim

- Rêve de Dragon : L'Unirêve est examiné à la loupe p. 21.
- Nephilim: L'arcane IV, l'Empereur, arrive d'un moment à l'autre. Écrit par le très surmené Tristan Lhomme, ce petit livret est plein de Nephilim manipulateurs qui ont décidé qu'ils étalent les maîtres du monde, un domaine où la concurrence est particulièrement rude.

- Guildes: Le loom est présenté dans les Coups d'œil. La campagne du Nouveau Monde est une boîte contenant... une campagne, bravo! C'est le premier volet d'une suite d'aventures beaucoup plus longues, qui changeront de fond en comble l'univers de Guildes. C'est dense, ambitieux, et ça sort fin mars. Quant à Terra Incognita, le prozine consacré à Guildes, le premier numéro devrait déjà être en boutique.
- Imago: Le premier jeu de la série Nexus devrait être là.
 Il est longuement présenté p. 18-19.
- . SUR LE FEU , Dark Earth.

Et un nouveau jeu, un! Dark Earth est un jeu post-apo, dont la sortie est couplée à celle d'un jeu vidéo. Ça se passe en 2400, et l'humanité est passée du statut d'espèce dominante à de petites communautés réfugiées dans les coins les moins infréquentables d'une terre dévastée. On en parle plus longuement dans notre prochain numéro, promis!

Oriflam

- Cyberpunk: Home of the Brave est là, voir les Coups d'œil.
- RuneQuest: Normalement,
 Trolls est là. 170 pages, couverture









rigide, plus une carte en couleur, et des montagnes d'infos sur les trolls de Glorantha, leurs armes en plomb, leur aversion pour la lumière et leur haine du Chaos... L'essentiel du Troll Pak et du Troll Gods s'y trouve, moins le scénario du Troll Pak (qui n'était pas terrible, de toute façon). Et bien sûr, Oriflam a gardé le fameux menu de l'auberge troll!

Hawkmoon: Un recueil de scénarios est attendu pour le mois de mars.

Sans Peur et Sans Reproche

- Atlantys. Finalement, le nouveau jeu de SPSR ne sera pas en boutique avant la deuxième quinzaine de mars, voire le début du mois d'avril. A part ça, pas de changement par rapport au mois dernier. C'est toujours du post-apo mystique, avec avènement de l'ère du Verseau, retour de l'Atlantide, sagesse antique et millénaire... Normal que ça mette du temps à mûrir. La méditation, ça se travaille!
- SUR LE FEU , Némésis est le nom d'une nouvelle gamme, qui proposera des «petits» univers prêts-à-jouer. Trois livrets (le monde, les règles et un scénario) regroupés dans une pochette-écran, et un premier titre prévu pour avril. Ce sera un jeu d'heroic fantasy «à la Conan», avec des empires en décomposition, des batailles sanglantes, des magiciens cruels, des hordes barbares et des filles
- Soirée enquête: La prochaine soirée enquête s'appellera Les salauds se cachent pour mourir, mais elle ne sortira pas ce mois-ci...

Siroz Productions

• Gurps: Gurps Vampire est enfin là! Finalement, il n'y a rien à ajouter à notre critique du n° 101, sauf qu'il est imprimé sur un très beau papier glacé, qui en fait sans doute le supplément le plus lourd jamais publié, idéal pour assommer les joueurs récalcitrants, vers 3 heures du matin, quand il ne reste plus de café et qu'ils persistent à dire des bêtises... Gurps Psionics devrait arriver d'ici mi-mars.



AD&D: Allô? Qui? Quoi? Et surtout, quand? Mystère!

LIBRAIRIE

Chaosium

· Call of Cthulhu: The Xothic Cycle est un recueil de nouvelles de Lin Carter, l'un des disciples de Lovecraft les moins connus en France (normalement d'un jour à l'autre).

Khom Heidon

- Polaris: Les foudres de l'abîme, de Philippe Tessier, a pris du retard et ne sera là que courant mars. Il permettra sans doute de mieux cerner l'univers que ne le fait, par exemple, le scénario de ce numéro...
- Shaan: Lumière du motin termine la trilogie de Bernard Rastoin. Il est également prévu pour mars.

Fleuve noir

Battletech : Par la dague et par l'épée est un bon petit roman, davantage centré sur les intrigues des grandes maisons nobles que sur les bastons monstrueuses entre robots de combat. C'est un changement agréable...

Mnémos

- Imago: Chaos⁵ est un recueil de nouvelles situées dans l'univers d'Imago, qui aidera certainement à mieux cerner le jeu, qui est critiqué p. 18-19 (en mars).
- Nephilim: La part du diable est le troisième et dernier épisode de la trilogie du Chant de la terre, d'Isabelle et David Collet. Au menu. Selenim et centrales nucléaires... Il devrait arriver courant mars.

DEIN LEURS

Atlas Games

 Over the Edge: Over the Edge 2 ne devrait plus tarder (en mars). Pour l'instant, on n'en sait pas plus.

Archon Games

• ILS TRAÎNENT! On est toujours sans nouvelles de Noir. qui commence à se faire franchement désirer.

Boutique & VPC

12, rue de la Grange 67000 STRASBOURG Tel.: 03 88 32 65 35

Horaires

Lundi de 14h à 19h Mardi à Vendredi de 10h à 12h et de 13h à 19h Samedi non-stop de 9h à 19h

ASTOR ARIERS DU SOLEIL

WETE

ORT 94 QUI MAL Y PENSE 114 ES PROFONDEURS 114

OUVEAUTES

LARIS 189,-

VAMPIRE VE

190.-MONDE DES

TENEBRES

246 -

TREMERE

102.-

CYBERPUNK

190,-

GUILDS

LE LOOM

179.-

GURPS

132

179,-

J.B.T.M.

NEPHILIM

ARCANES

32.-

ARCANES

'EMPEREUR

SHAAN

114,-

REVE DE DRAGON

L'UNIREVE

189.-

RE DES SHEMES

MPERATRICE

S PSIONIQUES

RPS VAMPIRES

AR ET MAIAR VE

MONDE DES

BRES FRANCE

ION SPECIALE

VRE DU CLAN

OF THE BRAVE V.F.

et de dés offert

189

RUNEOUEST

ID&D V.F. (extrait)		CHANGELINS V.F.	246	DORASTOR
JOUVEAU MANUEL DU MAITRE	202	ECRAN V.E.	104	GUERRIERS DU S
IDUVEAU GUIDE DU JOUEUR	236	COURT OF ALL KINGS		ASW PS
	182 141	VAMPIRE - DARK AGES	135	SCALES
	127	BOOK OF STORYTELLERS SECRETS	73	SHAAN
MANUELS (en general)		ell maranana, malamadi		Soviesidenti
	159 159	BATTLETECH 4" EDITION	154	SHADOWRUN SHADOWS OF THE
	133	BITUME N EDITION	110	· PORTFOLIO OF A
E MONDE DES ELFES NOIRS		All the security is the security of the securi	223	DES POURRIS ET O
E DRACONOMICON	115 145	BLOODLUST	223	STAR WARS V.F.
	126	CHATEAU FALKENSTEIN	233	LE GUIDE DE LAT
MARCO VOLO: LE DEPART	60	THE LOST NOTEBOOKS	99	FRAGMENTS DE LA L'HERITIER DE L'E
MARCO VOLO : LE VOYAGE MARCO VOLO : L'ARRIVEE	60	SIX GUNS & SORCERY		THE THRAWN TRI
UNION FOREST PATTOTES		CONSPIRATIONS	161	SHADOWS OF THE
AD&D V.O. (extrait)		ECRAN	59 113	• STAP WARS LIVE
COMPLETE STARTER SET. CD-ROM Vol. 1 : CORE RULES	106 279	AL AMARJA	113	WARHAMMER BA
NEW DUNGEON MASTERS G	100	CTHULHU S Ed Carton	189	LE NOUVEL APOC
NEW PLAYERS HANDBOOK	134	ETRANGES EPOQUES	112	SOIREE ENQUETE
PLAYERS OPTIONS (lous) DM SCREEN & MASTER INDEX	100 50	LE GUIDE DU CAIRE LE LIVRE DES MONSTRES	85	DIEU EST MORT
CITY CASTLE COUNTRY SITES		CHTULHU FOR PRESIDENT 96	76	O'VILL SOIT OULA
COMPLETE BOOK : NINJA.	92	HORROR'S HEART	65	LIVRESSE DES PF
ENCYCLOPEDIA MAGICA (Ious) WERLUS DU LOS (III)	133	• UTATTI ASFET	104	The second second
THE GATES OF FIRESTORM	100	CYBERPUNK	225	LES NOU
WIZARD'S SPELL COMPEND.	124	Name of the last o	209	BOL AD
M.C. ANNUAL VOL. 3 ORC'S HEAD ACC. & ADV.	99 79	ITINEHANCES	121	POLARI
THE ROD OF SEVEN PARTS	149			un set de
NETHERIL : EMPIRE OF M.	154	ELRIC	236 132	
HOW THE MIGHTY HAVE FALLEN	144	L'EST INCONNU MELNIBONE	214	VAMP
M.C. APPENDICE I & IV	90			LE MON
DEATH UNCHAINED DEATH ASCENDANT	67 67	GUILDES L'ÉCRAN	254 90	TENEBRE!
A GUIDE TO TRANSYLVANIA	67	VENIX DVS	120	19
REQUIEM GRIM HARVEST	149			the state of the s
 CHILDREN OF THE NIGHT: VAMPIRES PLANESCAPE 	76 152	GURPS BASIC 3" Ed Revised GURPS N Edition V.F.	210	LE MON
UNCAGE FACES OF SIGIL	99	GURPS GOBLINS V.O.	136	TENE
HELLBOUND : THE BLOOD W.	133	GURPS ALTERNATE EARTHS	136	EDITION
PLANESWALKER'S HANDB ON HALLOWED GROUND	133	GURPS DINOSAURS	136	24
· A GUIDE TO THE ASTRALPL		HAWKMOON N- Edition V.F.	239	LE LIVRE
DOORS TO THE UNKNOWN	67 154	ECRAN	94	TRE
DARKSUN REVISED EDITION PSIONIC ARTIFACTS OF ATH	99	IN NOMINE SATANIS N Ed.	208	10
BIRTHRIGHT	150	RIGOR MORTIS		OVER
 DOMAIN SOURCEB. (STJORDVIK. PLAYERS' SECRETS (ARIYA) 	37	JRTM 2" EDITION V.F.	199	СУВЕ
THE SEAS OF CERILIA				HOME OF TH
LEGENOS OF THE HERO KINGS	99	METROPOLIS V.F.	214 160	19
HAVENS OF THE GREAT BAY DRAGONLANCE 51* AGE	124	WEITIGH CEST		GU
HEROES OF STEEL		MEKTON Z V.F.	212	
JEUX DE FIGURINES		ECRAN MANUEL TACTIQUE		LEL
WAR ZONE	225	MECHA MANUAL II V.F.	55	17
WHITE WOLF STUDIO (extrait)		MILES CHRISTI	205	GU
VAMPIRE V.F.	188	LA RICHESSE DE L'EMIR	94	GURPS P
GUIDE DU JOUEUR	158	JEU DE CARTES ASSASSIN	38	1
LE MANUEL DU CONTEUR LIVRES DES CLANS	145	Азаказич		GURPS
PRINCES PAIMER		LE MONDE DE MURPHY	180	Marie Glasse
CLANBOOK LASOMBRA	47 73	NIGHTSPAWN	126	17
COMBAT A WORLD OF DARKNESS 2 Ed				16
		NEPHILIM 2= EDITION V.F.	256	The second second
LAGE DES TENEBRES	197	ECRAN 2 Ed CANES (loutes)	95 32	VALAR ET
LOUP GAROU V.F.		ROMANS		NEF
ECRAN LOUP GAROU	75	NIGHTPROWLER	254	
CAERNS : LIEU DE POUVOIR	146	ECRAN.	94	ARC
 TRIBEBOOK : SILENT STRIDER AXIS MUNDI : THE BOOK 	96	AVENTURES A SAMARANDE	131	L'IMPE
BAGE ACROSS THE WORLD	99	L'ATLAS DE SAMARANDE	170	3
MAGE V.F.	179	AVENTURES À SAMARANDE II		ARC
ECRAN V.F.		PALLADIUM 2 EDITION	145	LEMP
TECHNOCRATIE PROGEN LE LIVRE DES OMBRES	59 154	PENDRAGON	229	3
BOOK OF CHAFTS		LES MONTAGNES SAUVAGES	137	
CULT OF ECSTASY	47 47	REVE DE DRAGON	266	SI
COLI OF COSINS		LE VOYAGE n 7	109	LE LIVRE D
WRAITH V.F.	208	RIFTS	118	
GUIDE DU JOUEUR V.F.	94 94	EGALING WAR	99	
DARK REFLEXIONS : SPECTRE	S 47	SHIELD & ADVENTURE	78	REVE D
GUILDBOOK : MASQUERS THE RISEN	55 61	ROLEMASTER		LUN
MIDNIGHT EXPRESS	103	THE BASIC	185	Lon
		COMPAGNON DES COMBAT. TALENT LAW	128 89	13
(34)6 564 6	diam'	tive - Prix uniquement valables en i	/ente r	par correspondance l
Les nouveaules ainsi que les	article	s -point jaune (*) sont susceptible	a de n	e pas eire disponible
	-	The state of the s		<u> </u>

	73	
		SCALES
		JUALES
	135 73	SHAAN
	154	SHADOWR
		SHADOWS
	110	SHADOWR SHADOWS • PORTFOL DES POURF
		DES POURF
	223	e e continue
	000	STAR WAR LE GUIDE I FRAGMENT L'HERITIER THE THRAI SHADOWS • STAR WA
	233 99 99	FRAGMENT
	99	LHERITIER
		THE THRA
	161	SHADOWS
	161 59	 STAP WA
		WARHAMN LE NOUVE
	189 112 122 85	CE MODAF
	100	salače Ek
	85	DIELLEST
16	76	OVILL SO
	65	SOIRÉE EN DIEU EST I O V.N.I. SO L'IVRESSE
	76 65 104	
		LES
	225	LES
		- 35·m
	209 121	PC
	121	
	226	un s
	236 132 214	-
	214	
		0.6
	254	LE
	254 90	TENE
		Spirite States
od	n.c. 210 136 136 136	LE
	210	2
	126	EDI
5.	136	LUI
	239	LEI
	239 94	LIC.
	20a 120	
	120	
	199	a graduation
	214	HOME
	160	Day Town
	212	
	0.4	
	94	
		V-
	200	
	205 94	20110
	46	GUR
	30	
		GU
	180	UU
	126	
	ner.	
	256 95 32 41	Charles .
	99	VAL
	41	
	254	
	254 94 131	
	131	L'
i a	170	
11	131	
	145	
	1	
	229	
S	137	18
	266	. Jan
	109	i E I II
		LELI
	118	10

POUR VOS COMMANDES...

Par courrier : sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F). Par téléphone : au 03 88 32 65 35 avec N° de Carle Bleue ou en confre remboursement.

TOUS LES ENVOIS SONT POSTÈS EN **COLISSIMO** RECOMMANDÉ FRAIS DE PORT : 35 F EN FRANCE MÉTROPOLITAINE PORT GRATUIT : POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE À 350 F

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TELÉPHONIQUE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Livraison Colissimo sous 48h: 35 F Franco de port en métropole à partir de 450 F



Tel. 05 61 23 73 88 14 /16 rue Maurice Fonvieille,

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE

rte Bleue, chèques ou mandats

Paiement p	ar i	Carte Bl
JEUX DE RÔ	LES	Le Jeu de ffelië (
AD & D Forgotten rivelins	10	Screen Nemesia
Elminsler's ecol. appendix Elminsler's ecol. appendix	if 64.00	CONSPIRATIONS
Elminster's Ecologies Pluins of Zhanel leep	145,00	Al Amerja
Spellbound PG2 Player's guide to F.R.	18,00 92,00	CYBERFURK
The North LC3 Nightwelch iving city	145,00	 Hame of the Bree
Volote guide to the north Volote guide to award com	58,00	CYBERWORLD (LIM
Volo's guide to Correyr Volo's guide to the Deleter	75.00	De Statem
Rules of undermounters if	146,00	DANGEROUS JOUR
The lost level Meddgoth's caste	46,00	DEADLANDS (Solting
Book of lairs FR15 Gold & glory Piretes of the fellen ster	75,00	Mining Walter to (CD)
FMA1 Fires of Zulul	59,00	Marchel Law (Screen
FMA2 Enclose Armini The Seven Sistem	42,00	DONTLOOK MACK
The Mannes Glaracraft	72,00	DRACULA
FROAT Mole wers ONE Ronin Challenge	PM,00	Drawmowit:
OAT Test of the Semumi	96,00	Floridish agents of
FHAT Storm riders FHOT City of gold	89,00 85,00	Place for £l Dermin
FAQ2 Nordes of dragenses Vilhor nech	mor 40,00	Accessoires Malire
Herpes' Josebnok The return of Rendel Main	108,00	► Les Brumes de la
Sierericol Caette Foriem	100,00	Denizone of Earthch
Mesque of the red death The olgidenare lands	145,00	Legendii of Earthda
Bleak house	145,00	Creature of Berselv
Requient : the gritt harvest MG Reventalt #1 , 2, str 3	109,00	
RR1 Darklords accessory RR2 Book of crypts	79,00	Say point and shan Saypert Wyer
RPS4 Islands of telese RPS Guide to ghoets	80,00 00,00	Lagarida of Earthda
ART Guide to werebeast Guide The Created	75,00	Throat the dearf ker Earthdean surshal
Guide to ancient dead Guide to flends	75,00	Magic :Manual of M
Guide to Vistani	75,00 75,00	Permit in the alties Integled
Alight of the welling dead RQ2 Thoughts of derinner	40,00	Perfeitith adventures
RQ3 From the shedows RM1 Roots of svil	60,00 60,08	Sky point autenture
PM2 The created PM3 Web of Busions	40,00	Throat automores
FM/S Deck of the recen-	185,00	Protote to wer ECRYME
The Austening Hour of the Inite	55,00 56,00	Ecran Gole
Hower in the night When the black roses steer	#0,00 # \$6,00	Molifanoj
Circle of deriness A light in the Belley CD	86,00	ELEKASE ELFOUERI
Chilling teles The exil sys	55,00 55,00	ELMC
The gothic earth accessory	55,00	EPIPHANY EVERWAY
Number man nor beaut Forged of deriness	95,63 75,03	EXPENDANCES
Children of the night Death unchained	89,00 75,60	FADING SUNIS Screen
Dealif ascendent A guide to Trensylvenin	72,00	Byzantium Securetu Formidden Lore / Ye
AFTER WARS	118,00	FANTASY HEAD
AGE OF HUN ALBEDO	135,00	Fanlesy hero sames Western hero
ALMA MATER AMBRE	78,00	Cyber hero campaig Fahlissy hero compa
Chevalier d'orebre	236,85 236,55	Nero beellary Hero system einers
ANIMONDE L'arc en ciel des térrétures	147,90	Hero system almana
Lavrees de Jeloueix AMA	96,80	FENG SHUI
ARS MAGICA	200,53	Marked for Death Back for seconds
ARS MAGICA (4th Ed.) Takes of the dark ages	199,00	RETH CYCLE
The scroerer's slees Trial by fire	555,69 60,00	FOR FAERIE, OUEEN FUDGE
Feetival of the stemped	75,00	GARDASIYAL
South of the sun Mythic surops	125,00	GATECRASHER (2nd GATE WAR
Tribural of Hermes ; Rearis Tribunal of Hermes ; Rome	80,00	GUILDES Ecren
Dractly legacy The pact of Passquine	90,00	Les carnels pourpes
Missi desti Mythic places	82,00	Les Vennd'ye • Le Loore
Medieval bestlery More mythic places	96,00	GURPS Corian
Par del Fances	118,00	Homeur Ecren
Houses of Hermes	100.00	Cyberpunk
Lion of the north The medievel handbook	105,00	Jepan Waden
ATTACK OF THE HUMANS BATTLELORDS OF THE 23RD	250000	Espace Créolures Fantendes
REPLIN XVIII	200,05	Pauples Imaginalres Vampire
Ecran Marksman 12.36	34,05 144,00	> Pelongiques • Were House 23
Berliner Nacht Berlin Confidential	119,70	Autoduel (2nd Ed. Blominal (2nd Ed.)
MEYOND SUPERHATURAL	125,00	HAHLMABREA
BITUME (Noise Edition) Paris-Breet	113,05 103,55	HARMMASTER (Del &
Pizza - Piquette /	103,55	Ecran
BLOODSHADONT	210,00	Lin Francis
BUSHIDO CHISIS	180,00	La Kemeig L'empire Nindéreux
BUREAU IS	185,00	Les portes du Paradi Chair et miter
CHAMPIONS (rules + self)	185,00	HEAVY GEAR
CHANGELING	135,00	Gemember All HEAVY MITAL
CHIVALAY & SORCERY COMBAT INTERSTELLAR	125,00	Ecran Union guardia
CHATEAU FALKENSTEIN	230,55	Killing sechnology
CHILL Ection Chill	235,00 23,60	HEROES & HEROINES HEROES UNLAWTED
De cheir et de song Lycenthrope	104,50	HIDDEN IMMASION
Accessory Peok	99,00	+ IMAGO
Verspires Apparations	80,00	MOREOTETAL.
Companion Horrors of North America	90,00	Plici pack The shapeshillers me
Beest Within - Unknown Providence	128,00	Dream strolle Lost trinity
CHIMERES	725,25	Dracul The first book of Pen
Eclan Anleros	86,50 109,25	IN NOMINE SATANIS
La " ➤ " indique u	ne par	ution probable d

Process Transferre des Dunderes Billion PROFESS - Valer se Micro 198, 80 PROFONOSIS - Valer Se Valer S CULA Manageri we of Khalif Indish agends of Fall once pack to for El Devalle. 182,00 AUSTHEERS
188,00 IOHARME (La clumiticalism)
75,00 KHADTIC - SCHEDTRONIC
70,00 KULT
Hiner, micel & sold
75,00 Seyond fire boundarium ce for El Devisión
THICHARN
THICHARN
164 BILLIAN
165 BILLIANS de la Validación
165 BILLIANS de la Validación
THICHARN CO Estribulians val. I
TIESTE OF Estribulians val. I
TIESTE OF Estribulians
TIESTE OF ES rors
point and vivene
pent Biyer
entde of Earneleen Viol
sel the Owert Airgotom
rideen sussivel guide
indeen g 78.00 90,00 208,06 90,25 131,10 121,60 AMACROSS //
MAGGE, L'ASICENBRONECHEN Mage
La Irlane Su destin
Technocrafie / Progénitions des Gestions
>- La Toile Numérique
MAGNE-UNITER
MANAGUDER 2187
MALEPICES
MAGNE LITE VIVAII IN 2019
MAGNE LITE VIVAII IN 2019 LIEST 270,00 NOAMLES 98,00 NG SUNE 200,00 en antium Bezumbe antien Lore / Yes ASY HERO MEGA, LE VOLEUR D'YGOL MEGA, LE VOLEUR D
MENTON Z.
Ectan
Manual Tactique
Maleton West
Operation manual vol, i
Maleton manual vol, i
Maleton macual disper

Standard bettefun
MERC

Operation of the control of the control

MERC

Operation of the control

MERC

MERC 150,00 115,00 180,00 189,00 asy hero companies forn hero companies or hero companies or hero companies o position aircurag I nor hiero o system aircurag I o system almo i SHUI had for Death k for securety I CYCLE MERCENARIES DIFFER & P. E. 140,00 METASCAPE METASCAPE
MILES CHRISTI
Ecran Miles Christi
La nichesse de Nimie
Lancus Palmerum
Carles des Creinades
Milessennin 190,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
198,00
19 AERIE, OUEEN & C. CRASHER (2nd Ed.) 106,65 141,55 141,55 114,00 108,05 109,00 956,55 95,50 76,00 119,70 179,55 220,25 161,06 132,05 105,00 85,00 \$6,00 \$5,00 119,00 The Four-Biders
WUTAZOROS in dern acce share Fantedtyae plus imaginalne pire ionn/quae re House 22 oduet (2nd Ed.) minell (2nd Ed.) 132.05 MUTACOUST
134.00 Le Service (1 deven Ed.)
134.00 Le Corre (1 deven Ed.)
134.00 Le Lorr Vert
141.35 Le Lorr Vert
141.35 Le Lorr Vert
141.35 Les Ancainne Mejaves
141.35 Les Coulle du disegen
150.00 L'Alcainne Supiere
150.00 L'Alcainne Supiere
150.00 L'Alcainne Supiere
150.00 Alcainne Supiere
150.00 Alcainne
150.00 Alc NEPHLIM (Divino Ect.) 179,56 MASTER (Dwl (Ed.) MOOH (Zime (Ed GEAR emader At MITAL S LINK MAYTED 140,00 DOLOAIRS GO TTAL 115.00 Allerton Hight me HIGHTPHOWLER Ecran Aventures à Samerande Alles de Samerande Aventures à Samerande II

171,00 YEAR OF THE PHOENIX 175,00 The Innocents of C The Sholeri pack The Sobeyld alles Give of Sillipus SLA INDUSTRIES 22-5.0 SLA PROJECTIFIES
4-1,05 GREEN ENOUGH
54-1,05 GREEN ENOUGH
54-1,05 GREEN ENOUGH
55-1,06 GREEN
55-1,06 GREEN Site Socion Allen 11
SPECIES WORLD BOOK
STAR WARS
P-Los Blotles jumbles via Ki
STAR WARS
S-Los Blotles jumbles via Ki
STAR WARS
INTERNACIONAL
STAR MARS
SUPPRIABACE - PERIFORCE
William Mars & Mystery...
FRLES CF DAMISENTHIN TALES PROM THE ORITT
TANK SIRE.
TREMAGE MUTANT MINIA T.
TEENAGERS SON OXIONINGS
THE WORLD OF ADDRY. THEATRIX 140,00 140,00 105,00 280,25 84,00 179,56 THRONORING SPONES FAIRTAS
TOPIG
TRAVELLER: THE NEW EPA
TRAVELLER (Now!)
TRAVELLER (Howellwich)
Samshipa
Curtur Supply Curtury
Allens Archiver
TURNELS & TROCLS
TURNELS & TROCLS 189,00 189,00 189,00 125,00 145,00 THE JOHT 2000 (2nd Ed.) UNDERGROUND 175,00 175,00 186,00 170,00 196,65 95,06 180,05 136,00 62,00 UNDERGROUND
VAMPURE
AGE DES TÉNÉBRES
>> ECRAT Age des Térilloris
VAMPIRE : THE DANK AGBIL
VAMPIRE (End adlian)

A Revince Claribació American Control Science

A Restrice Controllact

VARIATATION

TO LIBORITE do Sear

MARIA WORLD

MER BASIS CAMINIS SYST.

WERRINGLE Fould estimate

A Mariation

MINISTERING WALL!

Bother

WITCHCRISET

WORLD OF STYMMERINE

WITCHCRISET

WITCHCRISET

WITCHCRISET

WORLD OF STYMMERINE

WITCHCRISET

WORLD OF STYMMERINE

WITCHCRISET

WORLD OF STYMMERINE

WITCHCRISET

WITCHC

WARGAMES Europia (Moreania)
La Fod et le Globile
Grand Siè-cle
Grand Siè-cle
Salva
Rouspia 1917
Révolution
Principal
Charges
Cry haves
Cry haves
La ché méditivale Revillée
La ché méditivale Revillée
La ché méditivale Revillée Valency Valenc 175,00 123,50 109,25 189,05 109,25 109,25 109,25 109,25 189,05 A comment of the comm Herminal Here comes the Retreit I.D.F

Taliyo sepress
CLAdidi Of Ariamii
1807: The Eogles lam East
Achting Spilitire
Achting Spilitire
Achting Spilitire
Acutions of Glory
Biosidino' 41
Carinopilin of Robert E. Lee
Chancallopsville
From Golan to Sinel (Cust)
Homman's Billitire (Cust)
Homman's Billitire (Cust)
Filities
- Rules 151.05 Corrispolar of Robert E. Lee
151.00 Characterolite ville
151.00 Characterolite ville
151.00 Characterolite ville
152.00 Morenarie Billindie (Cale)
152.00 Morenarie Billindie (Cale)
152.00 Morenarie
152.00 Morenarie
152.00 Publica
152.00 Pu 175,00 185,00 46,00 128,20 106,00 225,00 180,00 225,00 120,00 375,00 385,00 379,00 380,00 480,00 175,00 186

Burnitori COLLUSEITA GARESI CAMPARO 1759 War of 1817. Roservol in the deaset East front West Front - Alled front - Volga Inont - Euro Front Napolicon - Walterino Biololy Line BUCCOS CARE CONTROL OF THE STATE STA A hour of Hymer of Marchen of Hymer of Marchen of March La " > " indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautes parues entre le 15/01/967et le 13/02/97 sont indiquées par un * - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock

Age of Remissance Arts & Allies Baston Batternis Circlustern DES DRAGONIS Bette Box Kloker Set 1/ 2/ 3/ 4/ ou 5 Majoritorn SPELLPINE Starter
Boosier
Starter (4th Ed.)
Boosier (fet Ed.)
Facescort Passestilli
Oragonianos
Progotien Realive
Possesi
Undelsolet
Resea and Pulne
Beltringht
Draconomicos
Night Stalleer
Residence Guide
Reservace Guide Reservace ARCADIA, THE WYLD HUNT Story or Character Boosler inchinet Story or Character BATTLECHNOME 265,00 BLOOD WARD 330,00 Rebels & Reinforcest 225,00 BATTLELORDS

editorranne iko Reliy Armed & Der murai Sworch

CARTES / DÉS

15,00 WYVERN 15,00 Bouster 15,00 Chanse

45,00 WHYG CO 14,00 X-FX.ES WING COMMANDER

\$60.00 Plancing the Relich
270.00 Plancing the Relich
270.00 Priving private law
270.00 Priving priving law
280.00 Will
280.00 Plancing the law
280.00 Plancing the law
280.00 Plancing the law
280.00 Ambient high titler in the air
270.00 Aearbin
Acas Highly titler in the air
270.00 Aearbin
195.00 Revision high titler in the air
195.00 Children plancing in the sevent French
195.00 Control of the air
195.00 Children of the air
195.00 Production of Emphasis
195.00 Control of Children
195.00 Production of Children
195.00 Revision heart flexible
195.00 Revision of the fire heart flexible
195.00 Revision heart flexible
195.00 Revisio Zilackee
XT6
Block to less
Blockgold
Missipator bareal
Polland 39
Smith present
Seven seas of victory
Petitur Lightening
Internal Seven sease of victime present Lightness and Beyorists Africand Lightness and Beyorists Allemanders and Beyorists Allemanders and Beyorists Allemanders and Beyorists Allemanders and Beyorists and Beyorists and Section 11 to Cheeders Day - Anti-Immun Brood & Lond (Ballonghad Cholan) (Romen Well) Deminipaling to Bellonghad Day - Anti-Immun Choland English of the ampless Berner Friedland + 1807 Bellonghad - Wer for the Michiganian Winglander Wings (2nd Enl) Wings (2nd Europa Niese # 30

Sinkley A 1-181 & 160

Sinkley A 1-181 & 170

Sin Werzone
- Chre. Werzone #1, E, S, 4
- Compendium Vol. 7
- Bestimass grizzly (BET-8E
- Bestimass cohra (DEV-12
- Bestimass cohra (DEV-12
- Bestimass decidel PZRIV-31
- Figurinas (de V8 & 122 F)
- Filmingue : The alemnich
- Deadlogue
- Deadlogue BOARDGAMES 279,00

285,00 Boosler 225,00 DARK AGES Boosler 19.00 285.06 | Booster | Become | Between | Become | B 20,00 56,00 55,00 125,00 149,00 59,00 DOOMTHOOPER Dr. WHO BOOME DRASON STORM 95,00 75,00 STIMBON'S WIMINE 14,00 14,00 Booster ECHELON OF PIME 85,00 22,00 ECHELON OF FURY 05,00 22,00 85,00 Booses
Sinter Pacific Correction
EAGLES: Waterioo
Waterioo Bronze Collect
FANTASY ADVENTURES Hecropole Park
Player's Guide
GMOINON FOOTBALL 19,00 GLALDER HERESY 60,00 H. T. C. Boost Booter
HYBORIAN GATES
Booter
ELUMINATE
Booter
Factory Set
INTERNETION DIVINE
Booter
Call Mone 63,00 16,02 14,00 JAMES BOND 25,00 17,00 Balleton KABAL Boosler Deimon 69,00 17,00 10,00 KILLER INSTINCT 19,00 LAST CRUSADE 14,00 LEGENO OF THE S PHICS Sheckininkende Sterker

Sheedan-likerde Beent

Forbel, Knowled,
Amri of Despair destroer
And of Despair
Booster
Booste 10,60 55,00 10,00 56,00 80,00 12,00 12,00 12,00 12,00 44,00 88,00 60,00 20,00 OPERATION BLAST BODGER 9,00 Booses
Booses
Unites
The Wyen
Legacy of the Tribes
Player guide
Player Streetegy 12,00 SHM CITY 96,00 17,00 Boaster SHADOWEST Booster SORCIERS Booster \$5,00 17,00 Boosler Driggins Dest Africans Player's Guide Maps Dragons Player's Guide STAN OF GUINDIANS Mooster Alterna Univers G-Continuum Player's guide Introductory Blooster

• Starlinst Manauvers
STAR TREK DICE GAR STARQUEST STAR WARS (tal Edition) Boosler (1st Edition) Hear hope SUPERNOW TEMPEST OF THE GODS 18,00 THE CROW 85,00 THE CROW 85,00 TOWERS IN THIS Booter

20,00

55,00

L'actualité des jeux

Chaosium

- Call of Cthulhu: The Compact Trail of Tsathoggua est paru. Il reprend les deux scénarios de cette mini campagne (un au Groenland, un dans le Grand Nord canadien), en y rajoutant quelques précisions. A Resection of Time est une petite campagne «années 90», se déroulant aux États-Unis et en Amérique centrale. Normalement, elle devrait déjà être là. Une quatrième édition de Dreamlands suivra, en même temps que le jeu de cartes du même nom (plutôt mars). C'est toujours sympa d'avoir une occasion de se balader dans les Contrées du Rêve...
- Nephilim: Liber-Ka est sorti. A première vue, il est dense, et il refond le système de magie sans toucher à l'alchimie, ni à la kabbale. On en reparle le mois prochain.
- Pendragon: Lordly Domains est un supplément sur l'art et la manière de gérer son manoir, son village et ses serfs (plutôt mars).

Dream Pod 9

- Heavy Gear: Northern Record Sheet et Southern Record Sheet sont, comme leur nom l'indique, des recueils pleins de caractéristiques techniques de véhicules de toutes tailles et formes. Pour les fans
- lovian Chronicles: La réédition de ce jeu de combat entre robots géants devrait être là. Apparemment, il n'a pas traversé l'Atlantique dans sa première incarnation. Qu'en sera-t-il de celle-ci?

Epitaph Studios

• Finalement, Age of the Empire mérite, sans hésiter, la mention «à fuir». C'est un pompage médiocre de Château Falkenstein et de Cthulhu by Gaslight, avec des règles bancales et des illustrations hideuses. Pour collectionneurs fous uniquement, donc.

FASA

- Shadowrun : Missions est là. C'est un recueil de quatre scénarios qui exploitent les nouvelles règles du Shadowrun Companion. Dans l'ensemble, les scénars sont bien, et offrent un bon échantillonnage des possibilités du jeu. Les PJ y incarnent des mercenaires, des flics, des journalistes...
- Earthdawn: Arcones Mysteries of Barsaive doit arriver début mars, et on n'en sait pas plus.

FGU

 Space Opera est revenu, voir les Coups d'œil.

Highlander Designs

 La nouvelle édition modifiée du très vénérable Chivalry & Sorcery a droit à une critique

Holistics Designs

Fading Suns: Lords of the Known Worlds devrait être là, avec une magnifique couverture de Michael Kaluta et des précisions sur le rôle des nobles dans l'univers de Fading Suns.

ICE

- Rolemaster: Finalement, il y avait une ruse! Firearms, qui nous avait plongé dans la perplexité dans le numéro de janvier, ouvrait la voie à Black Ops, un supplément sur les espions et les mercenaires au XX siècle, qui doit sortir début mars. Rolemaster se sentirait-il des envies de devenir un système universel à la Gurps?
- MERP: Amor: The People est là. Comme prévu, c'est un énorme bouquin de plus de 200 pages, écrit petit et plein d'infos sur les Dúnedains du nord, leur royaume et leur chute (plus un chapitre sur les Lossoths, l'équivalent tolkienien des Eskimos). Arnor: The Land est annoncé pour mars, mais s'il a autant de retard que son grand frère, il sera là... oh, vers juin!

Imperium Games

• Traveller: Les trois premiers suppléments sont critiqués p. 16. Milieu O, the Third Imperium va être le premier décor de campagne pour Traveller (courant mars).

New Millenium Entertainment

• ILS TRAINENT! · Cryptozoology pour Conspiracy X persiste à ne pas sortir. Un jour, peut-être...

Palladium

Rifts: The Lone Star devrait être là. C'est un gros supplément consacré au Texas dans le monde de Rifts, réalisé avec tout le savoirfaire de Palladium.

éménage ET POUR FETER ÇA: 5 À 10% DE REMISE SUR TOUTE LA BOUTIQUE Notre Dame tte St Louis **Bd Saint Germain JEUX NEUFS &** JEUX D'OCCASION sur place ou par correspondance **IEUX DE ROLES & DE SIMULATION** WARGAMES, JEUX DE PLATEAU IEUX DE CARTES, TRADING CARDS Notre déménagement est effectué par I'U. F.P. ACCESSOIRES FIGURINES Nous rachetons comptant à la boutique, jeux de rôle, wargames et jeux de plateaux. La carte Club Phénomène. J donne droit à des réductions, des promotions spéciales et à de nombreux autres avantages. Renseignez-vous à la Boutique.

Rue Jean de Beauvais

43 26 49 41



75005 Paris Tél. 01 43 26 79 83 Métro : Cluny/ la Sorbonne

Paris 15° 39 Bd Pasteur 75015 Paris Tél. 01 47 34 25 14 Métro : Pasteur



75017 Paris Tál. 01 42 27 50 09 Métro : Wagram

Lyon 13, rue des Remparts d'Ainay - 69002 Lyon Tél. 04 78 37 75 94 Métro : Ampère/

Victor Hugo

mais ça se laisse lire. Pour en savoir

Pinnacle Entertainment

 Deadlands: Perdition's Daughter est un petit livret de 80 pages. dont la moitié est consacrée à une nouvelle, et l'autre à un scénario qui la prolonge. La nouvelle se laisse lire et le scénario est plutôt bien. Bref, une idée marrante et bien réalisée, et pourvu qu'ils se dépêchent de sortir la suite!

R. Talsorian Games

- Cyberpunk: Firestorm/Stormfront est un supplément de background, destiné à faire la transition avec... (roulement de tambour) la nouvelle édition de Cyberpunk, qui devrait arriver entre la GenCon et la fin de l'année!
- Mekton Z : Starblade Battalion Mekton se fait attendre. Ce petit guide détaillera l'univers de Mekton Z (entre bientôt et un peu plus longtemps).

Steve Jackson Games

Gurps: Gurps Autoduel, 2nd edition est là. C'est comme Car Wars, sauf qu'au lieu de jouer avec des voitures surarmées, on joue les malheureux qui sont dedans... Gurps Warehouse 23 est arrivé. Il décrit un entrepôt pas comme les autres, celui où «ils» stockent leurs trésors: l'Arche d'Alliance, le Graal, le cadavre de l'extraterrestre de Roswell, les preuves de l'existence

de l'Atlantide, le fils caché d'Elvis Presley et du yeti, et tout et tout... C'est gravement loufoque.

Shota



plus sur l'identité des «ils». procurez-vous Gurps Illuminati, le chef-d'œuvre du regretté Nigel Findley, qui vient d'être réédité dans une version un peu plus jolie. Gurps Mecha a été rebaptisé Gurps Reign of Steel, mais il est toujours plein de robots géants qui s'entredémolissent avec entrain.

Très logiquement, sa parution sera couplée avec une réimpression de Gurps Robots. Tous les deux arrivent dans la première quinzaine de mars.

In Nomine: Cette fois, le jeu est en boutique. L'écran est annoncé pour mars.

Target Games

Mutant Chronicles: The Four Riders et The Second Seal of Repulsion sont des scénarios, les deux premiers épisodes d'une trilogie intitulée The Venusian Apocalypse. Ils se laissent lire agréablement, et alternent grosses fusiliades et opérations un peu plus subtiles. Le troisième volet, Beyond the Pale, ne devrait pas trop tarder. Par ailleurs, une deuxième édition de Mutant Chronicles est annoncée pour mars.

TSR

Il semble que les restructurations en cours chez TSR aient un petit peu ralenti le rythme de publication pour janvier et février.

DragonLance 5th Age: Last Tower: The Legacy of Raistlin est une petite boîte qui développe le système de magie de DL5. Si tout va bien, elle devrait être là!



Advanced Dungeons

& Dragons. Eye to Eye est paru Ce scénario (niveaux 8 à 12) complète la trilogie des beholders. Cette fois, les pauvres PJ vont devoir s'en coltiner une ville entière, avec plein d'autres saletés en guise de garniture. The Seas Devils est là ou ne devrait pas tarder 96 pages sur les sahuagins, leur vie (avant que les aventuriers ne les massacrent), leurs mœurs (où ils stockent leurs trésors), leurs coutumes (à qui ils volent les trésors que les aventuriers viennent récupérer), et toutes ces sortes de choses Pour les amateurs de scénarios sous-marins et d'hommes-poissons palmés, puants et vicieux.

Forgotten Realms:

Undermountain III. Stardock est paru. C'est un scénario de 32 pages, appartenant au genre « dungeoncraw! » autrement dit, en traduction libre: « rampons dans des souterrains mal fréquentés pour y dérober tout ce qui n'est pas solidement fixé au mur, sans oublier de massacrer tout ce qui s'y déplace. » On y trouve un labyrinthe, des montres errants, une GIGANTESQUE table de rencontres et un gros mago teigneux (30° niveau, mais il n'a pas l'air de savoir transformer les gens en bananes).

 Planescape: Début février, nous aurons Faces of Evil. The Fiends, consacré à une race de saloperies qui infeste le multivers.

West End Games

Paranoïa: Grande nouvelle!
Une cinquième édition de
cet excellent jeu est arrivée!
A première vue, elle semble très
allégée par rapport à la précédente.
On en reparle sûrement le mois
prochain.

• Star Wars: Star Wars Instant
Adventures est paru. Comme
son nom l'indique, c'est un recueil
de scénarios courts, conçus
pour être vite lus et joués en une
soirée. Le travail du MJ est simplifié
au maximum (avec, notamment, les
caractéristiques des PNJ regroupées
sur des fiches détachables en fin
de livret). La plus rigolote des
neuf est celle où les maiheureux PJ
doivent évacuer un gros Hutt

teigneux d'une planète inhospitalière. Classic Adventure IV reprend les dix meilleurs scénarios des Star Wars Adventures Jaurnal. C'est un gros livret de 140 pages, où il y a à boire et à manger...

White Wolf

• Vampire – The Masquerade Clanbook Ravnos est là.

Au programme, un clan entier de Gitans basanés, voleurs et, en plus, vampires (comme disait le regretté Coluche: «On est tous égaux, mais y en a pour qui ce sera plus dur...»).

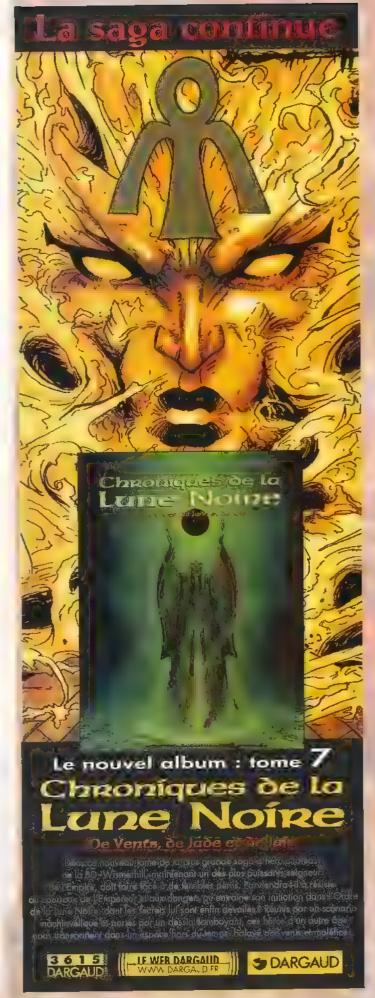
• Vampire – The Dark Ages.
On attend pour courant mars
le Clanbook Cappadocian, avec
tout ce qu'il faut pour jouer des
vampires obsédés par la mort
et la décomposition.

 Mage – The Ascension:
 On attend pour courant mars le Traditionbook Euthanotos, avec tout ce qu'il faut pour jouer des mages obsédés par la mort et l'entropie C'était notre rubrique
 « positivez avec White Wolf».

Werewolf – The Apocalypse: Bostet est paru, et a droit à un Coup d'œil. Nuwisha est également arrivé. pour ceux qui auraient envie de jouer des coyotes-garous dans les déserts du sud-ouest des États-Unis (c'est ce qu'on appelle préparer le terrain pour Werewolf - The Wild West, qui est toujours prévu pour cet été). D'ici la fin de l'année, il y aura aussi Corox, un supplément sur les corbeauxgarous. Dieu merci, les gens de WW ont gardé les araignéesgarous et les requins-garous pour la fin de la liste!

• Wraith – The Oblivion:
Normalement, le Shadow Players
Guide est là. C'est une lecture
intéressante, si vous vous intéressez
à l'aspect «psychologico-prise
de tête» de Wraith et si vous avez
de bons yeux (il est entièrement
écrit en blanc sur fond noir et,
au bout de 150 pages, ça fatigue).

• Changeling – The Dreaming: Isle of the Mighty (deuxième quinzaine de mars) est un gros supplément pour Mage et Changeling, consacré aux Îles Britanniques. On va enfin savoir si Merlin était un mage, un satyre ou autre chose!









Premieres impressions sur les jeux nouveaux fout frais debarqués à la rédaction

virilijeu en françaisi, violijeu en etranger

POUR SHADOWRUM, EN VIE

Les chiens de guerre

A l'ouest, du nouveau

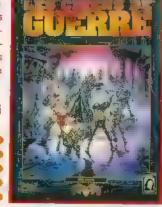
out savoir sur les mercenaires dans le monde de Shadowrun, c'est ce que propose ce supplement, divise en trois parties très inégales. La première est une monographie assez stérile sur le rôle, la vie et les mœurs des mercenaires. Son interêt est extrêmement limité, mais elle n'occupe heureusement qu'une infime part e du livret. V ent ensuite un catalogue d'armes, d'armures, de vehicules et de gadgets fort ut les pour augmenter les chances de survie des personnages. Certanes armes (comme le Barret 121) sont telement puissantes que le meneur de jeu doit en limiter l'acces pour ne pas déséqui ibrer le leu. D'autres matér els comme les un tes tactiques, impliquent de nouvelles manieres de jouer et changent donc agreablement l'ordinaire en permettant de sortir de la

Enfin, la troisième partie est constituée de précisions sur le combat et de nouvelles regles, comme celles sur es chutes et es sauts qui rendent le jeu plus réaliste et plus montel. Certaines corrigent même les erreurs du livret de base de qui ne peut qui améliorer la qualité de jeu. Les regles sur es tirs de suppression et les protections modifient énormement la façon de gerer un combat. Le meneur de jeu doit bien line et comprendre l'ensemble des régles et bien maîtriser le matériel proposé avant de l'autoriser dans sa campagne tant il peut tout désequi ibrer Dans des conditions, de supplement est une reelle

amelioration des regles et augmente ainsi le plaisir de jeu Seul regret certaines de ces regles ont été encore reprecisées dans le Shadowrun Companion et par consequent Les chiens de guerre a déja un metro de retard

Mathias Twardowski

Un supplément
en français pour
Shadowrun edite par
Descartes Éditeur.
Prix: 149 F.



POUR SHAANS FINANT

Le Livre des Schèmes

Dites-le avec des mots

près nous avoir laissé volontairement dans le flou a propos de la magie d'Héos, i apprenti shaaniste Igor Polouchine complète son grand œuvre avec un supplément consacré aux arcanes héossiens. Ce grimoire s'ouvre sur l'histoire de la magie, de son âge d'or à son déclin actuel En effet, depuis d'arrivée des humains, les académies de magie se font rares, les mages étant pourchassés impitoyablement par le Nouvei Ordre. Pour survivre, ils se sont donc réfugiés dans la clandestinité. Quelques règles et exemples d'écoles plus tard, l'ouvrage passe à la présentation des trois formes de magie d'usage

La magie nomoi, de loin la plus commune, s'articule autour de mots appelés Schèmes, qui, combinés ensemble, forment des phrases, ou Algorithmes Bien que les novices se nourrissent de sortiléges préconçus durant leur apprentissage, une fois cet alphabet assimilé, ils pourront créer toutes sortes d'effets magiques

La magie antique repose quant à elle sur l'invocation de personnages historiques. En supposant que le magicien réussisse son jet de maîtrise, la célébrité est dès lors à son service le temps du sortilège. En cas d'èchec, les risques sont démesurés puisque le fantôme peut prendre temporairement possession du corps du sorcier.

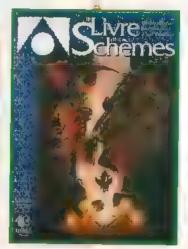
La magies des limbes est de loin la plus puissante. Elfe agit en effet directement sur le temps et la matière Les linitiés peuvent ainsi interroger ou animer les morts, voire voyager dans le temps. Le prix à payer est cependant très élevé puisqu'il faut s'engager irrémédiablement sur la voie de la nécrose. Mais après tout, qui dit que le côté obscur n'est pas ce que recherche les joueurs.

En résumé, le Livre des Schèmes est un supplément qui regorge d'idées originales et d'informations indispensables. Les meneurs de jeu de Shaan y trouveront une réponse précise et documentée à toutes les questions concernant la magie

Michael Croitoriu

Un supplément pour Shaan, edité en français

par Halloween Concept. Prix: 99 F.



POUR GUILDES: EN VII

Le loom

Dense comme le loom

uf, enfin! Même si on peut s'interroger sur cette manie de livrer des jeux en kit (idem pour Shaan et le Livre des Schèmes), nous obligeant à improviser en espérant la parution de ce qui aurait dû faire partie du jeu de base (ou au moins paraître dans le mois suivant), cela valait la peine d'attendre.

Le loom contient deux ensembles distincts. Le premier remplace (et annule) intégralement les règles de la magie du jeu de base. On retrouve grosso modo les mêmes règles, décrivant Tours (mineurs) et Sorts (normaux), mais avec un équilibre nouveau qui rend les Tours beaucoup moins dévastateurs et qui ajuste également la puissance des Sorts. La description des diverses ethnies des Rivages et de leurs magiciens reste dans la lignée originelle, quoique les Felsins soient un peu plus «niponisés», et que leur puissance magico-guerrière soit drastiquement diminuée La deuxième et imposante partie, les Phylum, permet

de découvrir des Sortilèges puissants organisés en familles, suivant leur couleur de Joom. Les auteurs, Cyrille Daujean et Mathias Twardowski, sont de vieux routards du jeu de rôle et on découvrira dans ces listes des références à de bons vieux classiques de la littérature fantastique (Vance et autres) ou du jeu de rôle comme AD&D ou même Rêve de Dragon (voie d'Hypnos principalement). En plus des sortilèges, sont décrites des créatures Joomiques (et pas des moindres), ainsi que des règles sur les reliques, artefacts, grimoires et focus.

Le loom propose donc un rééquilibrage du jeu. Les magiciens débutants sont moins puissants. En contrepartie, ils se voient proposer une quête de puissance et de pouvoir, longue et ardue, mais qui les propulsera à des niveaux jusque-là insoupçonnés. Il est dommage néanmoins que les magiciens soient à la merci de la moindre décision du meneur de jeu, celui-ci leur donnant non seulement les sortilèges, mais aussi leurs « points de magie ». On aurait apprécié que les conseils sur cette gestion du jeu en campagne soient plus étoffés.

Pierre Rosenthal

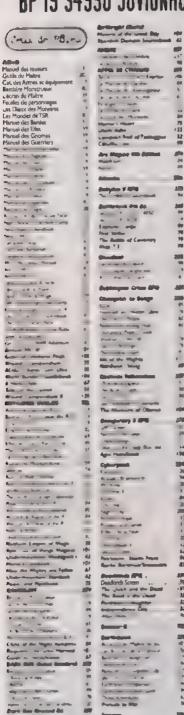
- Supplément de règles pour le jeu de rôle Guildes, édité en français par Multisim.
- Prix: 189 f.







Vente Par Correspondance BP 19 34990 JUVIGNAC - Tel. 04.67.75.07.75



Magic , Harmon I Cybergook I am Planing at Harmon I Poleningson 32 Erock I am Planingson 32 Eroc Super Majora Super Super 21 Space Super Super Super Super of State Service Million M. tileron 1 Ingerior a Taxas & Page Total effection 2 De Grand State State SEE

Minute State 10/2/20 St

A 1 of 10 of 10 of

Appell See is New SE Age the fee for \$50. His Company Section 10 ANT M. Day See to See a 19th Service St. M. Access Service St. Man Appendix We had be been properly and appendix We I The tel Streets Mi. Inter Carron
Sire Sales Street
Accordingly
Advantage
Age in the Sire
Accordingly
According A TO THE PERSON NAMED IN COLUMN 1 No. Control Pers - 100 mg/s

promise to the

total great of the right

A respective of the congruent of the con And the property of the proper

True de Fastens No. of April Barrier Specific arright Operations Personal Service of All Service of A Anne Dec Angles Angles had \$60.

Fings on a Story

Angles on the Story

Angles on Venezire: L'Age des Vén.
Servire: Met Bert Ages
Dest Ages Screen

Les Screen She disapprovide Hose man She of Pople (as: "Integral years of the Tople Oblinese Liber des Gesphe top in na dia Pana Pro-And the second s -AUCUSTOCKS.

.AT JAnne

Born of Book (1997) and the Opposite of Part of State (1997) and the Opposite of State (1997) and t

(Jeux de Oastes)

Application of the Principles

Approved Table

MAGIC

4 , 114 Printer Sales 179

Borner + 1 offers

537

X-Files i Dalla achetée

TT Millert a. Inc. Estilla ella ann se Paramonti-

MAGIC 1 Betto achetée

1 Beester 2⁴Ed. Bords Hote WF

DAGOBAH 1 Boite achetée 1497F)

Callisime Clieri

LIVAE DES **SCHEMES**

Collistano Ottori

GURPS VAMPIRE

Collinime Offert

CHIEN DE GUERRE

Outlintono Ottort

Pour touto premiero commando, Ob 110vs na hienvenue de 50F sur une prochaino

FRAIS DE PORT

GRATUIT pour toute commande sugérieur à 450F [Franco]

- Conssimo 48H 35F

Contre Remboursement + 35f

• Etranger/Bort ion 456

COMMANDES

 Far Courrier, accompagné d'un chèque ou mandat du montant de la commande

 Par Téléphone, en indiquant votre N° de C.B. ou en Contre **Reminursement**

Les joux en V.O. sent en italiques, les nouveautés en Gras.

Name and

t a series

The Harit Highlands Laughts of the Here Kings

Applicate Street, Stre

POUR EYBERPUNK, EN ME

Home of the Brave

Les Elals desunis d'Amerique

nfin ' C nq ans apres la parubon en français de Night City, l'ensemble des États-Unis devienment accessibles aux anglophobes!

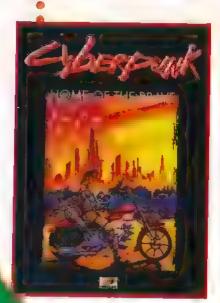
Alors, ce supplement est-a aussi détaillé et indispensable que Night City?

Évidemment, il faudra se passer d'une analyse au microscope pour cause de sujet trop vaste, Globalement, ce supplément est traite sous trois angles différents. Une premiere partie consiste en une etude du contexte historique, social et politique de la nouvelle Amerique, chronologies et graphiques à l'appui. Entre autres sujets, la famille americaine type, les divers mouvements en présence et la nouvelle donne constitutionnel e sont exposés. La deuxième partie est consacree à l'armée. Son rôle passe et actuel dans 'histoire du continent américain y est précise. ainsi que les règles permettant de creer des personnages soldats des quatre grands corps d'armée Une copieuse liste d'équipement militaire clôt cette partie, sans doute la moins intéressante du livre. Peut-être aurait-I mieux valu l'écourter au profit du passionnant tour d'horizon des huit grandes régions de l'Union que constitue la troisième partie. Là, est présenté chaque État, ses villes nouvelles, industries et points chauds. L'ambiance à Night City est morte depuis que vos PJ ont vire cyberpsychos? Envoyez- es à New York ils n'en reviendront pas Home of the Brove est indispensable si your avez envie de quitter Night City pour vous lancer à la conquête du monde du futur noir Reste à espérer qu Ordfam ne tardera pas à se pencher sur Lond of the Free, ia campagne pour Home of the Brave, et sur les supplements consacrés au reste du globe Quant à la forme, la traduction est agreable à lire mais la maquette c inquante et lourde «à la Mekton Z» ne me plaît décidement pas

Bref, a nouvelle Amerique est là, bien présentée et emaillée de propositions de scénarios. Pour plus de précision, à vous de jouer!

Mehdi Sahmi

Un supplément pour Cyberpunk, édité en français par Oriflam. Prix : 164 F.



POUR JETM, EN VI

Valar & Majar

夕のマングラ 🛦 🖨 [censuré]]

e l'avoue, j'avais des doutes et des préjugés avant même de lire ce supplément. Mais mon intuition était fondée... J'ai eu beau le prendre dans tous les sens, je n'al pas trouvé ce que je pourrais en faire, car nous savons bien que la religion n'a pas une grande place dans la Terre du Milieu, et que les dieux se tiennent à l'écart des mortels. On commence par un résumé du Silmorillion sur une quinzaine de pages. Autant acheter directement l'original, c'est peut-être plus complexe, mais tellement mieux - et moins cher. Tout bon meneur de jeu à JRTM l'aura déjà bien lu deux fois. Ensuite. c'est du remplissage. Chaque puissance immorteile est décrite succinctement, sans rien de nouveau hormis quelques inventions ou interprétations d'ICE, qui ne sont pas toujours du meilleur goût, et rarement intéressantes. Notamment en ce qui concerne Tom Bombadil : à quoi bon vouloir interpréter un mystère que Tolkien a laissé planer?

Et puis, bien sûr, les caractéristiques détaillées de tous ces personnages pour JRTM et Rolemoster. Tant qu'à faire, pourquoi ne pas les indiquer pour AD&D ou GURPS, cela permettrait de rajouter des pages et de vendre le guide plus cher. A quoi peut-il servir d'apprendre que Manwê est de niveau 500, que Melkor a 26000 points de pouvoir, Aulé 242 en chimie et Yavanпа 485 pour diriger les troupeaux? C'est à se demander si les auteurs jouent à JRTM, car il est évident que les Valar et les Maiar ne peuvent rentrer dans le cadre d'un scénario raisonnable, surtout au Troisième Âge. Et même si c'était le cas, leurs caractéristiques sont totalement inutiles. Au lieu de gâcher du papier avec de tels guides faciles à écrire. ICE ferait mieux de publier des suppléments sur le Premier et le Deuxième Âge, ou des scénarios de qualité. Mais visiblement, les grosbills demeurent les meilleurs clients des éditeurs.

Pour que l'on ne m'accuse pas d'être un «intégrista» ou un «anti-ICE» de base, je rappelle que le précédent guide, Les trésors des Terres du Milieu, est nettement plus digne d'intérêt.

Un supplément pour le Jeu de Rôle 🍙 des Terres du Milieu, 👝 édité en français par Hexagonal. Prix: 144 F.







UN JEU DE ROLE EN V.D.

Space Opera

On peut compter sur le materiel

n 1980, les rôlistes étaient dotés de cerveaux programmés pour retenir les abréviations, ils trouvaient normal d'utiliser une calculatrice (le ré-a-li-sme), et géraient très bien la perte cumulée de 1,3 point de vie, puis de 2,7... «Mieux» se disait «plus compliqué», et «science-fiction techno» (en v.o. hard science) ne pouvait signifier que «plus de tables, plus de jets de dés, et quelques emprunts au wargame »...

Réimpression fidèle (en un volume au lieu de deux) de l'original, Space Opera est donc une encyclopédie de tout ce qu'un bon pilote, technicien, explorateur ou militaire considère comme important : les caractéristiques physiques et sociales d'une planète, ses ressources; les capacités exactes, prix, pannes possibles et temps de réparation de toutes les armes. armures, vaisseaux, robots, engins et objets divers: et les domaines d'activité du contre-espionnage, de l'intelligence service, des space marines ou de la police spatiale. Accessoirement, tous les secrets sur les pouvoirs psi, et le peu qu'on sait sur les grandes races d'aliens...

Les « classes » de personnages y sont toutes militaires ou paramilitaires (même les explorateurs ou scientifiques ont été formés par la Star Fleet), le personnage commençant à jouer au moment où il retrouve la vie civile. Et en dehors de l'Humain de base, vous pourrez jouer des Humanoides lupins, des Ursidés, des Félins, des Reptiles à sang chaud.

Côté background : « The StarMaster must create a universe in which the action is going to occur»! Notez que pour ce faire, il dispose de tous les conseils nécessaires. Mais aussi qu'en l'absence d'indication sur la structure politique de l'univers connu, il devra : soit acheter un ou deux Star Atlas disponibles, soit inventer ses empires galactiques.

Bien sûr, il y a d'autres façons de jouer à du space op. Mais si vos joueurs veulent bătir eux-mêmes le vaisseau optimum vu la mission prévue et l'équipement prévisible de ceux d'en face, il n'y a que Space Op pour gérer ça au boulon près. Si leur plan rate, ce ne sera pas de votre faute, c'est qu'ils auront mai géré les houlons!

Didier Guiserix

- Un jeu de rôle en anglais édité par FGU.
- Prix: environ 150 F.



EXCALIBLE

29200 Brest 6, rue Graveran © 02 98 33 70 43

21000 Dijon 44, rue Jeanin © 03 81 65 82 99

38000 Grenoble
2, rue Auguste Gache
© 04 76 63 16 41
exca@alpes-net.fr

69002 Lyon 11, rue François Dauphin © 04 78 37 51 86

57000 Metz Galerie parking République © 03 87 74 95 58

34000 Montpellier 7b, rue de l'Ancien Courrier © 04 67 60 81 33

TOURNOLEN AVRIL 97

54000 Nancy 35, rue la Commanderie © 03 83 40 07 44

45000 Orléans Galerie Châtelet Ø 02 38 53 23 62 excalibur@valcofim.fr

VINALE EN ILINS?

86000 Poitiers 18 bis, rue Charles Gide © 05 49 50 15 50

> 51100 Reims 9, rue Salin © 03 26 77 91 10

42000 Saint-Etienne 2, rue Elise Gervais © 04 77 21 32 26

TOURNOLEN MARS 97

EXCALIBUR

Spack vous accueille tout le mois de mars à Poitiers*



* Eh non, c'est juste Benoît, mais on peut rêver ;-)

Nouvel ExcalibuR
8, rue Charles Gides
86000 Poitiers
Tél.: 05 49 50 15 50





POUR WEREWOLF THEY

Bastet

Mison !

on, d'accord, les chiens, c'est sympa, mais jai toujours préféré les chats. Afors, quand on me donne la possibilité de remplacer ces braves meutes de loups-garous violents, primitifs et haineux par des félins-garous violents, civilisés et élégants, vous pensez bien que je n'hésite pas une seconde !

Bastet est un gros livret de 160 pages qui contrent tout le nécessaire pour jouer, le «moteur» des règles mis à part (c'est un supplément Werewolf, pas un jeu à part entière). Sur le plan de la forme, il est absolument sans surprise. On y trouve un gros chapitre de background, des précisions de règles, des pelletés de pouvoirs magiques, des personnages prétirés, quelques félins-garous célèbres...

Tout ça est agréable à lire, avec plusieurs bonnes idées à signaler. La meilleure est celle des trois « secrets », qui renouvelle de manière intéressante le concept de «faiblesse tribale» dont WW a usé et abusé. Ce sont des faiblesses, mais seule l'une des trois est vraie (peut-être!), et le joueur ne sait pas laquelle... Autre bon point, les tribus de chats sont biologiquement plus variées que celles des loups Les joueurs auront accès à pratiquement tous les grands félins : tigres, pumas, lynx et autres jaguars (ainsi - surprise! - que les hyènes-garous, qui font une apparition remarquée). Après avoir lu tout ça, on se prend à rêver d'une campagne africaine, avec des lions, des léopards et des hyènes-garous... Évidemment, elle reste à écrire, mais Bostet donne de bon-

A ce sujet, il reste quand même une omission regrettable on a beau chercher, on ne trouve rien qui ressemble à des conseils de maîtrise ! C'est d'autant plus dommage qu'on nous explique à plusieurs reprises que les félins-garous sont des créatures asociales, qui travaillent seules. D'accord, mais alors comment fait-on pour les intégrer à un groupe?

Bastet est le premier d'une sene de suppléments qui se penchera sur les autres «garous» du Monde des Ténébres. Si tous les autres sont aussi réussis que celui-là, parfait!

Tristan Lhomme

POUR FRAVELLER, EN V.O.

Starships Central Supply Catalog **Aliens Archives**

Papu fait de la resistance

raveller est de retour. Jeu mythique s'il en est, il a longtemps brillé au firmament des jeux de rôle de science-fiction avant de sombrer dans le chaos des éditions remaniées du dieu Profit. Après la faillite de l'éditeur. GDW, son auteur, Marc Miller, revient à ce qui a fait le succès initial du jeu : un univers asimovien en diable composé d'un sayoureux cocktail d'explorations spatiales, de commerce et d'intrigues político-économiques à

Reste que le jeu, s'il est revenu aux sources, n'a guére évolué quant au fond. Les règles de base, quoique logiques, sont suffisamment complexes pour dérouter les débutants. De plus, elles ne traitent que de la création des personnages et des mécanismes de jeu. Quasiment rien n'est dit sur le background, ce qui est à l'opposé des tendances actuelles

Trois suppléments sont d'ores et déjà disponibles Starships contient la description et les plans (kitsch, et c'est un doux euphémisme!) d'une trentaine de vaisseaux spatiaux ainsi que toutes les règles nécessaires pour en concevoir d'autres. Central Supply Catalog est un énième recueil de matériels et d'armes en tout genre. Bien fait dans l'ensemble, il ne casse pas trois pattes à un canard. Reste Aliens Archive, qui lui, mérite largement le détour : si seulement douze races y sont décrites et si une bonne moitié d'entre elles sont assez conventionnelles, les descriptions sont des modèles du genre physiologie, psychologie, monde d'origine, mode de vie, histoire, interprétation (P) ou PNI), tout y est ! Bref, le Traveller nouveau, s'il est efficace, ne mettra pas en transe les joueurs de la génération Vampire & Co. Par contre, les «vieux croûtons», ceux qui sont capables de s'inventer un background avec deux livres de poche et une ramette de papier, risquent fort de rempiler pour un tour Comme à la grande époque

POUR HEAVY GEAR, EN VO

Honor, Glory & Steel Artillery & Ground Warfare Character Compendium 1

N'en jetez plus . . .

Il y a quelque chose de presque inquiétant dans tacharnement mecanique avec lequel, mois après mois, les Canadiens de Dream Pod 9 inondent le marché de suppléments Heavy Gear. On your le disait dans Backstage du n° 102 ces gars-là voudraient entrer dans le Livre des records qu'ils ne s'y prendraient pas autrement. Mais pas de sectarisme : s'il y en a tant, nous sommes-nous dit, c'est que quelque part, ca doit marcher. Tenez: prenons les trois derniers suppléments parus. Quand vous lirez ces lignes, il y en aura sans doute dix autres de sortis, mais peu importe , on va déjà se faire une idée. Character compendium I (!), pour commencer, est le résultat d'un appel à contribution lancé par Dream Pod 9: un recueil de PNJ assez conséquent, fruit des efforts conjugués de dix rédacteurs indépendants - pour un résultat somme toute plus qu'honnête. Bien écrit, intéressant, original, rien à redire : l'initiative est sympa, le bouquin bien fouts. Avec Artillery & Ground Warfare, ça commence déjà un peu à se gâter : tout sur les champs de mines, les fils de fer barbelés et les vilains robots/chars d'assaut grâce auxquels vous pourrez vous foutre joyeusement sur la gueule avec les salauds d'en face, dans un esprit de franche et virile camaraderie. Globalement, ça ne vous fera pas regretter la suppression du service militaire. Honor, Glory & Steel ne fait pas non plus dans la dentelle des régiments, des grades, des armées, et tout ca. On y apprend notamment que «la guerre est une y eille amie de l'humanité» : on se calme, les enfants. Deux choses à retenir de tout cela : d'abord, c'est très net, Dream Pod 9 est sans doute la boîte la plus pro de tout le marché. Ensuite, eh bien... Heavy Geor ressemble de plus en plus à un gros wargame amélioré, bourré de références militaristes, mais totalement dénué de recul. Bienvenue dans un monde de paix et d'humour bon enfant...

Philippe Rat

 Un supplément en américain, édité par White Wolf.

Prix: environ 140 F.



Trois suppléments édités en anglais par Imperium Games. Prix: environ 150 à 180 F le supplément.



Fabrice Colin

Trois suppléments en anglais édités par Dream Pod 9.

Prix: environ 150 à 190 F

le supplément.



Nos Boutiques vous accueillent

JEILY DE ROLES AD&D VF et VO
Guide du Joueur 237F
Guide du Maitre 293F
Ecran du Maître 69F 182F Bestinije monstrucu Mythes et légendes Recueil de Magie 142F Peudle de personna; Manuel des Paladan 159F Manuel des Elfes Manuel des Haunsmords 159F Axmes et Equipemes Dieux des Monstres 135F L'épreuve du magic Clere ou Guerrier Le Monde TSR 187F New player's Guidi New Dungs Marter ys. 1483 Skills ob Powers 112F Spell & Magic Play Opt Suges & Spei Night Below 1711 A Hero's Take 74F 171F Red of the 7 parts Annual MC III Annual MC III World Builder's Guideb 112F Tales of the Comet Ada Wigard Comp. 1 on 2 The See Depile Manatron 149F ions eo vf & vo ROYAU, OUBLE 2 ed Aventures des R.O. Monstres des R.O. 133F 133E 144E Monde des Elfes Noto 119F Ruines de Monts Prof 159F Elfes de l'Exernelle Reu "MurcoVolo":Départ
"Marco Volo":Voyage 61F "Marco Volo": Azzrvéc 61F Camcombes de Suirés Empires de la Côte Forgotten Realms II Fauth & Ameters 166F 1128 The North Campy Exp. 1491 Harqu's Larstock
Voto's Gu. all T Magnesi 112F Netheril; Campaigi 1492 Pamers et Pantheo Four from Cormy 149P BIRTHRIGHT Players sucrets - Hairkapa, Kho Taurisiwel, Sipardiék Rjunik Highlands 27F Nanal Battle Surf 58F Legends of bero king. Havens of Great Bog 1176 115F SYF DRAGONLANCE The 5th Age RPG Herns of Vites Legacy of Raislin Humas of deficator 140F 1127 237F AMBRE Tarot d'Ambre Chevaliers d'Ombres APPEL de CTHULHU Tél Manuel du Gardien Manuel de l'investigat. Les extensors en v^f & vo 1049 151F Täl 2048 ATLANTYS ARS MAGICA Tál An 4th Fid 192F 760F BATTLETECH 466 Espierre Corps Les extensions en vo BITTUME 137F BLOODLUST 223F Chroniques Sanglantes 1200 Les extensions en vf BUBBLEGUM CRISTS CHANGELIN Guide du loue Tel CHANGELING Book of Storytellers Freehold & Hedden Gl. Noblet: Shinming but 691 Immerial Byes Immortal Byes I #SE Court of all Kings Troil KithBank 867 69F Interest the Adighty 126F

MARSEILLE	
7 course Lieutonid	

Ere de la Vapeur Auberon of For

Les extensions en yf & yo

CONSPIRATIONS

Econo + Scenario

DOSSIERS X

Aggis Handbook

CYBERPUNE

Home of the Brave

DABK AGES

Les exemploires en vil de vo

L'AGE des TEINEBRES

Estan Dark Ages Storyteller's Socrets Constantinisple by Night

Clambook Cappadocina

Buck o'the Dead

Independence Day

BARTHDAWN

BLECKAZE

Armaggedon

Les extensions

Remo Birie

Melniboné La nef des fout

Versem Impter

FENG SHUI

Marked for Death Bask for Seconds

EADING SUNS

Serven & Шеарані

Bygantium Secundar

GUILDE

Le Loom

GURPS

Erron Guilde

Forbidden Late: Techni Lards of Kannen World

Les Carnets pourpres Les Venn'dys

Campagne Btu L'épreusde l'Ast.

La Cathéd d Climes

otra de Cosmo

GURPS Peloniques

GURPS Vant

Reign of Steel

Antodusi 2nd Ed

ter 25

HAWKMOON II

t N S, Magna Verlus

Rigor Mortis Stella inquisitorus

Ecran JRTM Carre der TdM

Créameres des TdM

Trésors des TdM

Value & Malar

Les execus

Rumes Hamices Dun

Deleter L of Ring Map

Fables et Reflets & écz.

Légions des Ténèh

Métropolis Au delà des Limites

Anges Déchus

Les excessions

IMAGO

فالجيلدي وي

Les exensions en vi éc vo

Blowing Up Hong Kong

Accessos, du Maître Les Brumes de la Trabison

Les expensions en vf de vo

Cacre géographique

DEADLANDS Delega Marshal Law; screw Word Wallia's CD The Quick & The Dead

Cryptogoology

Ecnts

Chrosse 3

CONSPIRACYX

tél. 04 91 48 25 43 Chateau Palleenen

151E

TH

1136

Tái

128F

115F

225F

BAE

Ta

1972

581

69F

128F

209F

236F

133F

192F

83F

160F

115F

2555

858

179E

Tel 44F

44F

210F

95E

132F

150F

115E

115F

240F

TH

Tái.

95E

64F

54F

112F

137F

Tie

132F

1046

165E

MARSEILLE 13. oue des 3 frères Barthéléms tél. 04 91 48 52 09 LOUP-GAROU

Rane sur New-York

Le livre du Ves Creen Lieux de Pouvoir

Le Livre de Content

Player's guide

WEREWOLF 2nd Ed

Umbre Black Faries, Bone Gamerts,

Childen of Gata, France, Glass Walkers, Get of Fenris,

Red Talens, Shadow Lords,

Silont Strideri Storyteller handbook

Project Twilight

Fresh legion Bisck Labyreth

Rage server Appella

Watriars of Apocalyps Ruge Atross World 1 Mednight Circus

Rege Acrass World 2

Eccia La reune du destin

Techno, les Progeni.

Le Livre des Ombres La Tolle numérique

Mage 2nd Ed. Mage Serv., Hidd. Lare

Akarbic B. Eurbnatus

Technocracy NIPO

The fagile fution
The fagile fution
Mage Taret
Void Engineers
Havingan:Stronghold ...

Mage Chronicks, sel-1

Les extensions on vf & vo

MUT CHRONICLES

NEPHILIM 2ème Ed

Arcane Le Batteleur

Azcune l'Empératrice

Arcane: l'Empereur

Mage purtfelle

Book of Court

Manuel Tacricus

Henra Neph 2

Les Templiers

Ascanes Majeunta

Souffle du Douron

La dune de 11 Heures

-Torne 1:Magic Tome 2:Auchlrole

Tome 3:Kabbale

Arch seenSt Amand Les Arthuriades Romans Mulsainn

MILES CHRISTI

La nenesse de l'Emir Locus Palmarum

Monde de MURPHY

NIGHTPROWLER

Avent à Samarande

Liathas de San agandi

Avenz à Samamode 2

Les estensions en vE & vo.

BEVE DE DRAGON

Secret de Munnghen

Rêve en Boldzada L'ocuf de Pallants

Voyage et voyageu Poussière d'étoiles

Chitesa Dormant

La Dame des songes

PENDRAGON

POLARIS

Le livre nour

Beran M.C.

Lion Vern

Myntères

TON Z

Sour of etter, Celestial Chirus, Cult of Exchay, Drennespeaks

Nanitka

MAGE

Prograntura

Verbere tradition

nvelf Chronider 1

Who's who Garon Saga

179P 72P Rite de passage La voie des loups

129F

160F

104F

89F

633

115F

87F 115F

1278

69F

63F

1025

154F

TEI 160F

87F

58F

58F

873

1447

58F

104F

727F

MEK

236F

94F

21/08

265F

32F

32F 322

113F

2087

120F

114F

Tél.

237F

948

9.479

138F

28619

94F

131F

132F

236P

TH

34F 34F

266E

109F

12/E

1092

189F

109F

NICE 8, rue Alfred Mortier tél. 04 93 92 06 03

ROLEMASTER

ons en vf & vo

RUNEQUEST

Manuel personniges Manuel des combets

Manuel des surra Créatures et Trésora

Compagnon II

Compagnon III

Les Trolls

SCALES.

SFLAAN

Las extensions

Le Livre de Shaeros

SHADOWRUN

Alerte rouge Guide de Sexide

Field of fire

Guide de l'Am, Nord

Cybertechnology Shadowen Campanina

Underworld Sourcebook

Ecron Materiel de campagne

Le guide de l'Empire

Le guide de l'Allia

suiten ob laungM

Outrespace Plaies d'étoiles

Les rècupérateurs

Cità des rusges

Le domaine du mai Lépole de la mort

Les coordonnées d'Isis

Cité des profondeus L'enlymt C.D. Singer

Guide de la Tologie

Fragments Bordure Est. G hériters de 'Empire Etoiles Jumelles de Kim

S.IF Screen 2nd Rended

ster kundbook

S W22nd Revised

Featastic technology

Funted by Crahen

Dark Empire The Horse Traings

Charrie Adventure

Classe Adventures 2

Cluttic Adventures 3

Captur's cool spot.
The Trace at Bakura so.

Heroes & Rognes Rebel sources 2nd Ed

Imperial source 2nd Ed Soursebook 2nd Ed

Goroth: Slave of Emp.

Planets collection Platt's starpart guide

Classe campings. Albanes intel reports

fedl Anders Sourceb

The Kathol Outhach

Throne Tribale Source

Darkstryder
Adv. Journal #4 d 12
GG 1 à 9, 11 ou 12

GG10 Bounty hunter

Shadows of the Empire

Imperial Entanglemis Best of S W Adv Journ Star Wart Lave Action

Lise Action Advertures

Classic Assentants 4

Justaint Advantures Pirates & Prinateurs

Tates of the Jedi

THOAN

Arwoon

TOON

Thoun de aux

Plaubpoint: Brak sector Creatures of the galaxy

Commando shanapole Charse i l'h. Tistoome

Bamille du soleil d'Or

STAR WARS

Des Poureis et des Ombres Les Chiens de Guerres

Compagnon IV Comp. du Combest.

Les estensions en vf 50 vo

RIPTS

132F

120F

105F

120E

112F

TH

209F

47P

BT

169È

94F

237F

170P

142F

96P

96F

SốP

132F

115F

65E

66F

72F

76F

136F

132F

Tel

96F

128E

115F

160F

267

115Ē

141E

141P

967

160F

160E

965

96F

192F

POF

1157

1287

968

128F

115P

340F

152F

192F

NIMES 14, rue de l'Agau tél. 04 66 67 15 58 171F VAMPIRE 60F ma Vemplre Le Livre du Conteut Cendres sux cendres Liens do unig 92F Chicago la zuit Succubus club 135P Diableste au Mestique 157F Guide des joueurs Livre dan Turcador Livre du clan Brujah 103E Livre du Clan Tremere 103E Milwaukee by night Vaupur 2nd Ed 1281 Venetire Serven 2nd 58F Dirty sur Black Hand The Inquisition Brigab, Gangrel, Maikuwan, Nesferats, Tarvadar, Tremere, Mentene, Assamite Setete Trimutta in Latambia Ployer's guid Sabbat Sabbat Storytellers Giopus: Blood & Fire 87F rø4P Hunter trented 58P Player . guide 2nd Las Angeles by Night 1047 Burlin by Night Storyteller's bundh 877 Primer Primer 63F Phrium Elder Way Bank of Nod 82F Chicago Circonnies 1 Chicago Chronicl. 2 127F 115E 115F Chicago Chronicle 3 Montreal by Night 58F WARHAMMER 160F 38F 168F Pour is glorre d'Ulcic PRESONNAGE 95F 1er Compagnon La camp. Impériale. Sombre aile de la mort 153F 123E Manuel du Jeneur Ta Nouvel Apocryphe L'agonie de la Lumière 142F TEL Les repressions en vf Ac vo World of Dackness PRANCE 1893 87F Outrach Dealiny' Perce Compas Book World of Darke, 2 ad 104F Mednight Circus Manago 244 Ed WRAI TH:Le Néant 208F

Ecns Weeth Guide du Touese 1616 Midright Expre 1041 160F Burled Sec. screen 2nd Ed Love beyond Death 875 Sea of Shadows Weaith Players guide The Quick & the Dead The Hierarchy 104F #9F Dark Kingd, of Jada Dark Lingd adventis 87F Haunt 87F Metnight Express 69F 878 Artificer Sundmen 69F 69F Masquera Tår Riam 69F Dank Reft Spectres

Shadow Players Guide Charnel House of Europe

Laurs of the Night Elder's Ravenge

Liber der Goaha

Romant Whete Well

Mind's Bye Theatre: Marqui

JEUX DE PLATEAU 2.85 Meurire a l'Abbaye Le secret de Nil 126F Il était une fois

113F Civiliantion Méditerranée

WARGAMES		
Europa Universalla	340F	
Extension Europa	90E	
Grand Stecle	35QE	
Révolunon	299E	
S.P.Q.E.	330E	
Sagunsto	330E	
Waterloo	309E	
Tena	3091	
World in Plaint Classic	3845	
Warld in Plante Delient	7681	
Great War at Sea.	2391	
War in the Desert	5631	

Une grande Boutique chez vous

Un choix difficile, un probleme de jeu? La Crypte VPC est là pour vous conseiller vous aider vous servir Livraison on 24h

3615LACRYPTE Catalogue, news Forum, Infos, Jeu, Annonces... Un Cadeau

et bientôt

visiteurs *2,23 fs. / minute

aux 50 premiers

SOIREE ENQUETE érie Notre à l'encre rouge Camp cardavres a ta 17% 93F का भारता CVNI soir our maily pense 114F L'Ivresse des Profe 114P **ACCESSORES**

Bosse de 7 dés assotus Bourse de Cuix 29F Pack de Mana Classour UltraPro Feuilles Portes Cartes 1.6F Portfolio A4 Deck Protector Deck Pro Magic

WARGAMES **FANTASTIQUES**

Thute la gamme de ces Figurines est disponible Téléphonez-nous ou demandes une lists.

WARHAMMER 40.000 m de Base 490F Dark Mileraun 300F 150F Codex WAR: IAMWER BATTLE Boire nouvelle Ed. 490F Magie nouvelle Ed. 78L Livre Hommes Léand 150E NECROMUNDA Bose de Bass Ontionders 29539 WARZONE Livre des Règles Warzone Magazine INFERNO Boite de Base

FLINTLOQUE JEUX DE CARTES

180F

Flintloque

87F

37F

En Français Les Terres du Milieu, Gu Net Banner, Kult, Doomt, Dês Dragon, Spellfire, Guikim, Mythos, Kabal,

In ENGLISH NEWS

L.5 R :Crimson & Jade S.W : Dagobab Bonsbus Drugen D: Frantaing: Star T: Heloderh Ado 997 Myth Desminads S/B 60/20 P Battletects, Roge, Areadia, Star Wars, Dince, Georgians, The Cross, Spellfire

X-Files Surrer, Booster, avec la finte des paries, la traduction des régles et Season 2 de 3 les feuillets de jeu, Sei Booster SEASON 1

Téléphonés-nous pou counsitive is gamene et les tarife



04 91 94 22 50

7.cours Lieutaud 13006 Marseille MAGIC

En Prancaia - In English

VISIONS Booster 10 Boostes + 6 Offerts Booster 26 Bousters + 10 Office 494F MIRAGE Starter - Starter 10 Startes + 2 Offices 10 Startes + 2 st + 2 Bos Booster Booster 59F 30 Boosters + 6 Offerts 26 Boosters +10 Offerts 4947-4 Edition - 4 Edition

4"Edition - 4"A2 Starter - Storter 8 Sustan + 2 Offerts Booster - Booter 30 Boosters + 6 Offerts 26 Boosters + 10 Offert ALLIANCE VO

175 Ere Glaciaire - Ice Age

Booster Beerter

CHRONICLES Booster 16F 34 Boosters + 11 Offets 544F

RENAISSANCE Booster 18 Offices 420F Terres Nat. - Homelands Booster 45 Boosters +15 Offers

Hoose 120 44 Boosters + 16 Offets 528F FALLEN EMPIRE

44 Boosters + 16 Offerts 528E Pro Tour 750F Encyclopedia Magic 130F

Manuel Parfait Joueur 55
Magic The arbering Magic
Absemblee, Ice Ang, bre
Glacarre, Allances, Minage,
Multiverse, Visions sout demarquee déposée par Wizards e
the Coast, INC. Tous denis
réservés. 55F

LIVRAISON on 24HOO à Domicile,

1) your pissez votre comminde av

POUR COMMANUER
Tous les joins de 9h à 22b et je les anche de 15h à 19h

TO 04 91 94 22 50 Palement par CB, Comporertebourses Patement par cheque UPC 7 ers hamitand 1300 Masseille Patement par cheque UP Mandat, Contre-Remboursespert PRAIS DE PORT

mande de 500 Frs ou + port Grande, envolu Commande inférieure à 500 Frs : 35 Frs SERVICES SUPPLEMENTAIRES Livraison en 24hoo +15 Frs

ent +45firs, Contre Remb. en 48hno +70firs *Contre-Rembou

Ballade de Harprichore L'osseau Oracle 2 ou 3 Econo & Supplement Le Coess, l'Espeit, l'Arme 1138 et jusqu'à parution du Cuous Belli N103, et sont susceptibles d'être modifiés sans présvio Nos prix sont valables dans la limite des stocks dis



Imago Le monde des X Réalités

Grande première :
l'éditeur de *Nephilim*et de *Guildes* traduit
un jeu de rôle
américain !
Et il s'agit d'un drôle
d'insecte appelé *Imago*.

Disponible sur le Web, proposant une nouvelle vision du MJ, ce jeu est surprenant à plus d'un titre. Et pourtant bien dans l'esprit Multisim.

« Many worlds »

D'après Imago
« Dans l'interprétation
des " many worlds",
l'univers se scinde sans cesse
en une multitude d'univers
contenant des histoires
parallèles, et la conscience
humaine fait partie
de ce voyage.»

Sur internet!

Phantasm, le jeu dont
est tiré Imago , est disponible
gratuitement sur le Web (http:
www.hsc missour edu amar
weaving/), sous forme d'un fichier
Acrobat Reader de 594 Ko,
dont vous pourrez ensuite
mprimer les 214 pages!
Vuira taille du fichier, procurezvous le programme gratuit
de lecture Acrobat (disponible
sur de nombreux CD-Rom
de magazines informatiques)

Grande première: La réalité dilour de Ronhilim est ailleurs

Imago propose d'explorer la «Vraie Réalité» qui se cache derrière la grisaille de notre fin de millénaire. Cette Réalité s'articule autour de deux grands concepts: l'existence de la magie (abordée ici sous sa forme classique de tradition hermétique occidentale) et la possibilité de voyager dans une infinité de mondes parallèles au nôtre, le tout abordé sous un angle résolument scientifique. Bien qu'il soit possible de le ranger dans la catégorie «fantastique-contemporain», Imago diffère de la plupart des jeux de ce type, non seulement par les thèmes qu'il aborde, mais aussi par sa façon d'approcher ces thèmes et le jeu de rôle en général.

Le jeu des initiés

D'emblée, le jeu présente un assortiment de personnages prédéterminés, le «groupe des X», parmi lesquels chaque joueur devra choisir son alter ego. L'identité et la personnafité des différents membres du groupe des X constituent une part déterminante du jeu, exactement comme l'intrigue d'un roman ou d'un film est difficilement dissociable de ses principaux protagonistes. A mi-chemin entre le livre de règles classique et la «fiction d'ambiance» si chère aux auteurs de jeux de rôle, Imago se présente comme une sorte de parcours initiatique, qui propose au joueur/lecteur de découvrir l'univers de jeu à travers les premières « expériences » de son personnage. Confrontés à des événements étranges, les membres du groupe des X sont peu à peu amenés à remettre en question leur vision du monde et s'initient à leurs nouvelles possibilités, en même temps que le joueur se familiarise avec les données de base du jeu.

Thèmes et théories

Le sujet d'Imaga se situe à la rencontre de deux grands courants d'inspiration: l'un ludique, l'autre plus théorique. D'un point de vue ludique, les grands thèmes et les mécanismes du jeu évoquent beaucoup Mage, sans le côté « Monde des Ténèbres» (un paradoxe!): on y parle de magie hermétique, de distorsions de la réalité (pardon, de la Réalité), de voyage entre les mondes. Mais cette ressemblance indéniable tient plus d'une convergence d'inspirations communes que de la copie pure et simple. Ceux qui attendaient un jeu entièrement original (si tant est qu'une telle chose puisse exister) seront sans doute déçus, mais il ne semble guère honnête de reprocher à Imago ce que personne n'a reproché à Shadowrun vis-à-vis de Cyberpunk, ni même aux divers «héritiers » d'AD&D... Sur le plan théorique, Imago se révèle beaucoup plus avant-gardiste dans sa conception, comme dans ses ambitions. Adaptation (voire refonte) d'un jeu américain intitulé Phontosm, Imago s'inspire en droite ligne de la théorie des «many worlds», jugée 2000 (1) (paraît-il) très sérieuse par certains spécialistes de la physique quantique, et sujette à nombre de débats animés sur Internet. A ce thème central viennent s'ajouter des éléments plus classiques, typiques des jeux fantastiques-contemporains

histoire occulte, affrontements séculaires entre sociétés secrètes, réalités cachées et conspirations magico-politiques. L'ensemble donne un contexte de jeu cohérent et intéressant, mais il est manifeste que ce background ne constitue qu'une partie d'un « Grand Tout » que les joueurs seront amenés à découvrir progressivement.

Rouages du système

Basé sur quelques recettes éprouvées, le système d'Imago peut sembler étonnamment classique pour un jeu au thème plutôt avant-gardiste. On est surpris d'y trouver des règles à la fois aussi précises et aussi traditionnelles, et l'on se dit qu'un système plus libre et plus novateur, peutêtre dans la lignée d'Everway ou de Conspirations, aurait sans doute mieux convenu au propos et au style du jeu. Cela dit, le système d'Imago, à défaut d'être révolutionnaire, s'avère clair et fonctionnel, ce qui est déjà beaucoup. Les personnages sont définis par dix caractéristiques chiffrées : la Force, la Vigueur, la Dextérité, le Physique (taille et corpulence), la Puissance (potentiel magique), l'Intelligence, l'Intuition, la Détermination, l'Éducation et la Prestance. Ajoutez à cela des compétences, des actions dotées de niveau de difficulté et résolues grâce à des jets de dés : pas de doute, nous sommes en terrain de connaissance Notons toutefois la présence d'un système de traits de personnalité à la Pendrogon, qui permettent de guider l'interprétation des joueurs sans la limiter et rendent les qualités et les défauts des personnages aussi signifiants en termes de jeu que leurs capacités physiques, magiques ou intellectuelles. Les chapitres techniques les plus intéressants concernent évidemment l'apprentissage et l'usage de la magie, composée de Formes et de Disciplines permettant de provoquer divers effets, appelés ici « distorsions ». Présentée sous forme de «séminaires» successifs au cours desquels les personnages découvrent leurs nouveaux pouvoirs en même temps que les joueurs découvrent les règles traduisant ces mêmes pouvoirs en termes de jeu, cette partie des règles constitue l'un des points forts du jeu. Et la démarche d'initiation conjointe du joueur et du personnage y prend tout son intérêt.





Aux frontières du rôle

La grande originalité d'Imago ne réside pas dans son système de jeu, mais dans la conception du jeu de rôle qu'il met en avant. La lecture révèle une volonté délibérée de « penser » le jeu de rôle sous un angle différent, en tant que produit commercial et en tant qu'activité sociale. C'est sans doute cette approche très experimentale qui constitue à la fois le principal intérêt et la principale limite d'Imago: de nombreux joueurs seront certainement séduits par les thèmes explorés par le jeu, tout en étant désorientés par sa «philosophie», tantôt très dirigiste, tantôt très ouverte. Ainsi, l'utilisation de personnages prédéterminés a ses avantages et ses inconvénients, puisqu'elle garantit une adéquation totale entre le profil des différents protagonistes proposés et les thèmes développés dans le jeu, mais risque de rebuter les joueurs pour qui le jeu de rôle consiste avant tout à créer soi-même un personnage.

D'un point de vue strictement ludique, la plus grosse innovation proposée par Imago est sans doute l'absence de véritable meneur de jeu, ce rôle étant confié aux joueurs les plus aguerris, qui sont aussi les membres les plus expérimentés du groupe des X, deux personnages désignés par les pseudonymes évocateurs de « Maître de jeu» et de « Conteuse ». Cette approche, qui peut paraître séduisante en théorie, risque, en pratique, de poser un certain nombre de problèmes (confusion des rôles, gestion du suspense, décisions arbitraires, frustration des «simples joueurs», etc.), pour lesquels il semble difficile de trouver des solutions satisfaisantes. En voulant supprimer le meneur de jeu omniscient et omnipotent, Imago a peut-être donné naissance à un péril dix fois pire, le joueur-meneur de jeu omniscient, omnipotent ET omniprésent. Il est évident que cette approche « radicale » ne conviendra pas à tous les groupes de joueurs et que de nombreux rôlistes préféreront jouer à *Imaga* de façon classique, avec un «vrai MJ» et moyennant quelques petits aménagements dans la composition du groupe des X.

Le fond et la forme

D'un point de vue formel, Imago se présente donc comme une sorte de produit expérimental et hybride, à mi-chemin entre le jeu à part entière et la «méga campagne». Loin de limiter la portée et les horizons du jeu, cette approche permet en fait de le rendre plus facile d'accès, à partir du moment où les joueurs acceptent de « jouer le jeu ». Si le jeu se focalise avant tout sur le groupe des X et leur parcours initiatique, c'est d'abord pour fournir aux joueurs une voie d'entrée simple et progressive vers un univers potentiellement complexe, riche en possibilités et en découvertes. Rien n'empêche un meneur de jeu un peu aguerri d'utiliser le background et le système d'Imago pour concevoir sa propre campagne, le jeu offrant suffisamment de données et de pistes de réflexion pour alimenter l'imagination des rôlistes les plus exigeants. Sur le fond, Imaga est avant tout un jeu d'expérimentation et d'exploration, pour

les personnages comme pour leurs interprêtes/joueurs : expérimentation de nouveaux concepts, exploration de

nouveaux territorres, remise en question des «lois universeiles»...
L'un des grands objectifs d'Imago semble être d'amener les joueurs à «penser autrement» le jeu de rôle, de la même façon que leurs personnages vont être amenés à «penser autrement» leur Realité. Pari audacieux, dont le succès dépend en grande partie de la réaction que suscitera Imago chez les joueurs et du suivi que lui assurera Multisim.

Chroniques d'autres mondes

Imago ne constitue que la première étape d'un projet global ambitieux: plus encore que pour n'importe quel autre jeu, le suivi de la gamme s'avérera déterminant quant à l'impact qu'aura ce produît sur le microcosme

Muitisim annonce la parution de suppléments qui permettront de poursuivre l'odyssée des membres du groupe des X tout en révélant de nouvelles facettes de l'univers du jeu, suivant le principe d'initiation progressive déjà utilisé dans le livre de règles. A terme, il est prévu que de nouveaux jeux viennent se greffer sur la gamme *Imago*, le passage d'un jeu à un autre n'étant après tout qu'un voyage entre les mondes...

Olivier Legrand



FICHE TECHNIQUE

- Imago est un jeu de rôle en français édité par
- Multisim (adapté du jeu américain Phantasm
- disponible sur Internet). Auteur: Lamar
- Henderson. Adaptation/traduction: Fabrice
- Lamidey. Illustration: Sébastien Lartigues.
- Alain Brion (couverture). Présentation:
- on livre de 160 pages N&B sous couverture
- couleur semi-rigide. Prix: 189 F.
- Note : Cette critique a été réalisée à partir
- d'une préversion du jeu ; la version définitive
- sera enrichie de chapitres supplémentaires,
- contenant notamment des informations
- 🏓 et des conseils sur la maîtrise du jeu.

CANALS DE Fabrica Colio

Là où Mage conceptualise parfois un peu trop les choses et cantonne les joueurs a un background tres rigide, Imago allie l'élegance à la simplicité et laisse aux joueurs une grande marge de manœuvre. En bref, il ouvre plus de perspectives qu'il n'en impose.



J'ai envie d'être : Joueur A, meneur de jeu B





JeE Jest en encort, sc. scenorio, MM. Moyen Métrage GE scénario Grand Écran, C. Jeu de cartes, 500 000 500 000 rollstex, Prof. Professor Pdf Portrait de famille, Edf: Epreum du Feu, FJ Riche-Jeu, PL Première Ligne, AdJ aide de jeu, JPC jeu par correspondance DA Destination Aventure

Anciens numéros di(ponible(

Phuméros 70, 23, 24, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 64, 67, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81

02 - Réponse à Témoir n° 1 Edf. Chill, Mar 6 War Caesar F. Selemm, Gurps, ContinuuM (JpC). Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse, Adj Bestlaire médieval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment reproviser, Les animaux de monte (Simulacres), JeE soto La libération de Paris, Sc., Chill. JRTM, Warhammer Toon

18 - EdF Chimeres, Murant Chronicles, Diplomatie, Rise of the univarile. Fi Ravenloft, junts, La Foi et le Glaive. Survivor One (jpC), Stalingrad opération Uranus, Triumphant Foix, Operation Mercury, AdJ. Entrez dars la carriane, Dayak, Fous du voiant. DA Composer un rôle pour son personage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc. Elric, AD&O2. Nephilim. Star Wars, GE, Chill/AdC

44 - L'opinion des parents Maltese. EdF Ecryma, Les dieux nomades, Second Front, FJ. Oniros, Meluilice Warlord (IpC), Saigneurs Dragons, Grand Stècle, Lost Victory, Ring

of Fire. Adj. Taurais pas un ruyau, Sono d'enfer, Un verra ça va. DA jusqu'ou aller trop toin. Lamies, totems et fan-tômes (Simulacres), Anne McCaffrey. JeE. Totale Apotalyp-se Sc. Cifvullou, Mutanic Chronicles, Chimeres, INS

85 - Réponse à Zone interdite. Edf. Eliquest (v.l.), Mage (v.l.) The Battles of Wateriou. Fl. Castle Falkenstein, Condottiere, Sattlespace, Cyber League (JpC), Charges, Enerry at the Gates, Dossier les jeux de cartes DA Gêrer les combats, Adl. Chimères, Kabasi + les morts-vivants Visite touristique (Mega), règles pour Totale Apolalipse Ars Magica, Shadowran, Vampire, Ecryme, GE AD&D

86 – Résultats des trophèes du jeu de rôve 94. EGF Le-gendes des Contrées oublièss, Kuit, SPQR PdF Gurps en v.f. Warhammer en v.f. DA Mistriaux le temps. Sc. Mega. Gurps Japon, Chulhu, "égendes des Contrées toublies GE Star Wars. Adj. Les conquérants de l'océan Oriental, Devine qui vient damner ce son! Nuisances & Natura (Simulacres), Les Japonais Kamakura (Charges). FJ Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Honters from the Sky, Kölin

67 - EdF Thoan, Titan Legions, Distie, PdF Rifts, Fl Famous Victory, The Rising Sun, Necrours (JpC). DA Jauer en cempagne. Adj. Asylum, Magietra, Créer un monde (Mega), Les Romalha (Charges). Sc. Elfquest, Thoan, AdC, Kuft. GE. ADAD

9.7 B Alexander Deluxe, De ItGF a AH PdF Shadow-run. DA Criter sa campagne. AdJ Ze beast of 95, Ren-contres autour de Majistra, Les origines (Simulacres), Les Arabes (Charges). Pourquoi jouer des immortels Sc Warhammer, Shadowrun, Eléckasë, Naphdim, Lisces Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.

Kippur FJ Changeling, Soirée de meurtre Flight Com-mander II, Nemaix II/Chronos (jpC). PdF JW DA Les attuations impossibles AdJ La Nouvelle République pour Star Wars, Skrhätraz (Paorn) Ze beast of 95 (II) La négo ciation en sist régles, Les Bourguignons (Charges). Sc Vampire, Star Wars, miles Christi, Cthulhu, AD&D (GE)

90 EdF Conspirations, Birthright, Everway, Crado, ASI Solitaire, The Great War in Europe, Geronino, Allkances royates (IpC), PdF Niephilim, AdJ Simulacres, Las poreas de la création (Thoran), Dark Sides (Star Wars), DA Oerenez, meneur de jeu, Sc. Château Falkenstein, Thoan, Cyberpinic, Warhammer Poster carte du monde de Thoan, pin-up

91- Edf. Nightprowler Wraith, Necromunda, II était une fols. Machis, The Last Crusade. Comment expliquer le jeu de rôle à sa grand-mère. DA Pour des descriptions vivanses, Adj. Causer l'arguche des voleurs, Mad Mage. Sc Necromunda, Lappel de Cthulhu, Conspirations, AD&D. Cyber Age, Vamoire (GE).

91 (mensuelf) - EdF pRTM 2e édition v.f., Mondes et Hèros. Le Monde des Ténèbres, L'évolution du JdR, AdJ Gwórassic Park Maîtrisez les combats épiques, Adapter les scénarlos méd-fan à Simulacres Feuille d'aide pour Skills & Powers, Les déplacements pour Middle-Eurth -The Wixarda DA Je ne suis pas un numero Sc. Night-prowler, Cthulhu. Hawkmoon, AD&D. Warhammer Barailles. Et nos rubriques habituelles.

93 (mensuel?) - Mekton Z, Heavy Gear, Soirée Enquêta. Jeux, joueurs & internet. PdF Vampire. Adj. ca petite bas-ton dans la prairie (G&M), Propriétaires d'une auberge de ton dans a prairie (destri), Proprietaire à dans autres cours vois propres mâns: Seven les sept règles de l'effroi, des curtes pour l'était une fois..., conseils pour Space Marinel Titan Legion. DA La vie ne commence pas au premier jet de dés. Poscer des décors modulables d'auberge. Se Necromunda (figu.), Elric, Warhammer, Nephilm, Cităteau

94 (mensuell) - Guildes JdR, Vampire Dark Ages, Lévisthan (figu). PdF Loup-garou, Mage, Wraith, Changeling Adj Les cavouineurs. Le catalogue de l'ogre moderne (G&M) Le mémento de l'Investigateur, Lordre des cheva-llers d'Airain (Simulacres). DA Enquêtes & présextes. Interview J.-Pf. Jeny Mass Wraith et Mister Changeling, Sc Star Wars, Magna Veritas, Shadowrun, L'appel de Cchulfu, JRTM (MM), AD&D (MM), Et nos robriques habituelles.

95 (mensuel !). EmpyriuM. Space Hulk. Adj. L'orli de va (mensual), Empyrium, Spice Hillic, Adj. Cetti de Cata, Le trombinoscope deloquenc. De ce côté du miroir, Le crambinographe, Nouveaux profits pour Star Wars (G&M) Miss Grubern, cyber psychiatre. DA Prends ton crayon et de gomme. Ecrivez des scénarios pour Casus. Sc. Guides, Hutant Chronicles. AD&D-Ravenloft, Rêve de Dragon, AdC (GE). Léviathan/Warhammer 40K. C. Netruoner Mythox.

Les Colons de Katane (piato), Warzone (figu), Adj. Rhad-jaban, Bouillabaisse. (G&M), Adapter les scharios space opera à Simulacrès. Cave canem, Int. Jonathan Tweet, Sc. AD&D. Earthdawn, Mage, Empyrium, Star Wars (GE), Space Hulk, WH 40K.

> 97 (mensuel). Changelin, Shaan, PdF Sear Wars. DA Guide d'achat du (er jeu, Accessoire, la feuille d'équipement Adj. Djarabán, Les monstres de Djarabán, Un nouveau Credo (Credo), Warhammer/ Jorathan mêmes combacs (figu), La vote du guer-rier (Simulacres), Sc. AdC, Shaan, Nightprowier, Thoan, AD&D (GE)

98 (mensuel), Dragoniance 5th Age, Browne 10 98 (mensuel), Dragoniance Sch Age, Brume i Di ans. Maharadjah (piato), Mirage (cartes), Adj La conspiration mode d'empiol, Histories abomi-nables (G&M) Liste des cartes Mirage Feuille d'aide su combat et SAN (AdC). Le fantas-tique contemporais (Simulacres) Plus on est de fous (Colons de Kazine), Godzial (Man-hattan). Créer son cido. Im Greg Stuffor, Pernier contact avec un scénario (DA). Sc. Shadowrun, Changelin, Guildas, Bitume, AD&D (GE). Warham-mer Baculle.

99 (mensuel). Hawkmoon NE: Nephilim 2. Power (plato) Filintloque (Figu). Ad) Faire des parche-mins Galactic Born Killer (G&M), Jeunes ioups et vieux renards. (DA), feuille d'aide à la création pour Mephilim, Citations de méd-lan Les wangas de la marine (Simulacres). JCZ. Guardians, règle option, pour Le Seigneur des Anneaux. Les sor-ciers. Sc. Star Wars, Hawlondon NE, Cthulhu, Pen-dragon, Vampire (MM), Warhammer (MM).

100 (mensuel) JdR. Vampire L'iga des Tânàbres Le monde de Murphy Plato Elide Meditenanée Cartes X-filas, The Sabbat, Dark Age, Spécial n'100 Carre bianche aux desanna-teurs 200% subjectif, Concours G&M. Int. Marc Rein-Hagen, Vade mecum, S. Réseau divin, ADAD Neohilim, Wachammer

101 Netheril (AD&D), Gurps Vampire, Warham mer Bataliles fartastiques (figu). Age of Renaissance (plato). Barliground L'archipel de Sergalane. Prof Maltre de l'ambiance. Urgencas (G&M). Sanulacres mis à l'index. Acc. Le mémo du jousur de Star Wars, Sc Crisilits, Vampire - L'Âge des téhebres, Le Réseau divir (S, 6, 7), Gurps médiéval, Stadowrun (GE) Warhammer (figu), 500,000 Jeu de rôle et crime.

F02 - Polaris, Monde das Ténèbres France Deadlands, in Nomine, Meurore à l'abbaye (plato) Inferno (figu), Inc. --Équipe de Guildes Prof Personnage en clair-obscur Adj. Le hanger de Marry E Manifeste pour le 10e art. La liste bilingue pour Visions/Magic. Sc. ADAO, Kult, Elric, Cyberpunk, Magna Veritas (MM), Réseau divin (MM), Warfannes (fig.)

Hors-série (asus Belli

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regrou-pant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des mellieurs HS 3 - PORCEADA CHIOSIS, reprise des releaceurs articles des 25 premiers quenéros de CB. Le tout premier article sur DAD + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage ADAD, le royaume d'Alarian, classes de personnage le samourai, le barbane, la courtisane Devine ., Squad Leader, Cry Havoc

HS 4 - GRANDEUR NATURE Les divers jeux grandeur nature définitions et precisions, killer, murder-par-ty, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisa-tion d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder pary contemporaine, kilier, GN médiéval-fancascique, GN années 30 Min-annuaire des clubs et associations.

HS 4 - SPÉCIAL SCÉNARIOS, Sc. ADD INS/MV Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Julin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Olptomatie: Figurines antiques médiévales - Jeux de pions Opportune - rigorines antiques medievales - jeux de pions jeux antiques, jeux de parcours, les coustis du Risk - Variantes. Grands Strabèges, World War II, Full Mecal Pla-riète, Dune - Wargame et enteignement. Génèse d'un jeu - War of the Ring. 1870. Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité. Ad. Third Reich - Empires. In Arms. Interview. A. Adler. Jef. La batalRe. de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS, Sc. Studowrun, Rêve de Dragon, Mega (II, JRTM, Nephilim, AD&D. Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodfust Hurlaments, Appel de Cihulhu, Pendragon, Mercenaires

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE, JEE Hassings-1066. Dossters Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR) ASL, Diplomatie, Guerra du Paclique, Figarines les armétes précolomiteientes, Wargame et JpC, Wargame et SF Europa Universalis, Empfres in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rèle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jou complet (de base, de campagne, optionnelles). 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur space opera, série TV), des conseils

HS 11 - SANGORAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES, Jouer seul sc. solo, crypto, labyrôla. Adj. Le monastère du Soulle divin. Sc. Star Wars. AD&D2, Simulacres, Appe. de Cchulhu. Cyberpunk, Mega3. Scales, Nephilim, Ars Magica

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU, JELOI de plateau Civilisation, Junta, Formule De, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fiel, Blood Berrest, Condomie-re, les jeux d'enquêxe, nes jeux de plateau avec figurines, Man c'War, Seigneurs-Dragons, Cartes Jyhad, Magic, Pran de var. Segenurs-Dragons, Cartas lynan, magn. Spellfire, es autre jeux de curtes, Wargames Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Hèros - Lus dieux nomades, Cry Havoc, Bardesech, l'ar-cher à cheva, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu Informatiés, récercice Scratégie, Llon of the North, ASL, Afrika, Sands of War Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs

HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÈVALE-FANTAS-TIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scènarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

garou, Chimeres, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres, Sc. solo. laby-ble. cryptographie, liste des scànarios publiés dans CB

HS 16- CYBER AGE. Jeu de rôle complet pour Simulacres encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios.

HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTAS-TIQUE volume il. Des personnages, des monstres, des régendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios our ADAD, Warhammer et Simulacres

Don de commande des anciens numéros et des reliures

à retourner paiement joint à Casus Belli, I rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

•	Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI
	soitnuméro
	au prix unitaire de 32 F franco (Étranger: 37 F).
•	Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de
	40 E franço /Étrangon: 45 E). US nº3 US nº3

 45 F franco (Étranger: 50 F): ___HS n°4, ___HS n°6, ___HS n°8, _HS n°11, ___HS n°12, ___HS n°14, ___HS n°15, ___HS n°16,

▶ 49 F franco (Étranger: 54 F): ___HS n°7, ___HS n°9, ___HS n°10.

Je commande _____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger 72 F).

- Je Josia most registriche da	Cheque a l'ordre de Casus Delli.
Nom LIIIIII PI	rénom
Adresse	
Code Postal L. Ville L.	

() Datas în limite des stocks disponibles. Offines valables (1430/20 28/02/97 răsarvées à la Franca métropolițaine. Autres leux de răsidence, nous consulter au, () 46/48 47 08 Conformément à la loi Informatique et Libertis du 06 (project 1973) vous disposat, d'un droit d'actela aus dannées personnelles vous concernant. Par notre entermidaline, vous provez êtres avenée à récevoir des propositions d'autres codetts un associations. Si vous ne le soufraitez paz, il vous suific de nous écrire un nous confoquate vis nonn, printom, adresse est aprachée votre référence cièrer.

L'Unirêve

A la croisée des rêves



Du voyage et des voyageurs

Rêve de Dragon est l'un des plus anciens jeux de rôle français. À un système éprouvé, de type plutôt simulationniste, se mêlait une notion originale de l'aventure : celle du voyage sans retour. Dans Rêve, chaque scénario est en général joué indépendamment des autres, même si le personnage – le voyageur – évolue au fur et à mesure de ses pérégrinations. C'est que le monde est un monde rêvé par les Dragons, et que chaque petit univers, chaque histoire, est une bulle de rêve, plus ou moins liée aux autres (par les déchirures, le blurêve, le gris rêve...). Ainsi, si la langue, la magie, les usages, la technologie sont presque identiques de rêve en rêve, le voyageur est celui qui a choisi de partir pour ne plus revenir. Si Frodon sait qu'il reviendra sans doute un jour dans la Comté natale, si Conan voyage de Cimmérie en Stygie, le voyageur de Rêve de Dragon, lui, ne compte pas revenir chez lui. Son départ est sans retour. Du moins jusqu'à l'Unirêve.

Hetzel et Jules Verne?

Parfois les idées naissent dans la tête d'un auteur, parfois c'est la commande d'un éditeur. L'Unirêve est né de ce genre de confrontation. Multisim désirait que Rêve de Dragon benéficie d'un «background», un endroit fixe que joueurs et personnages pourraient connaître, arpenter mais surtout où revenir. Le défi pour Denis Gerfaud, l'auteur du jeu, était de répondre à cette demande sans pour autant mettre en péril l'esprit de Rêve. Le pari semble gagné... (mais à cela seuls les joueurs apporteront la réponse).

Le Corps de Dragon

Qu'en est-il donc de l'Unirêve? En résumé, il présente un rêve bien particulier. Asthar, qui a la propriété d'être relié de façon originale à d'autres rêves. Dans cet archipel isolé au milieu d'une mer infinie, une île abrite le Tournerêve, une déchirure étrange et mouvante qui débouche sur au moins trois rêves que l'on a pu explorer et d'où l'on a pu revenir. Orsis, Endryamir et Toumane. Chacun de ses trois rêves donnant aussi sur d'autres rêves d'où il est parfois possible de revenir.

Les habitants d'Ashtar ont donc intégré ce phénomène et ont créé toute une structure politique, commerciale et d'exploration, pour exploiter cette possibilité de voyager de rêve en rêve. Les dirigeants d'Ashtar, hégémonistes, ont alors développé une théorie selon laquelle les Dragons rêvent de plus en plus profondément, que les liens entre rêves se raffermissent, et que tous les rêves pourront un jour être répertoriés, cartographiés (et exploités bien sûr). Nous sommes donc en route pour l'Unirève, vers le Quatrième Âge.

Des genres littéraires

Évidemment tout n'est pas aussi simple. Et une théorie a beau être belle, elle n'est toujours qu'une théorie, une proposition. L'intérêt pour le meneur de jeu, comme pour les joueurs, de Rêve de Dragon est de pouvoir intégrer l'Unirêve à leur séances de jeu sans pour autant s'y fixer, considerant cet univers comme un «Voyage» où pour une fois le décor serait plus important que l'histoire. Ou bien introduire enfin le jeu en «campagne» dans Rêve de Drogon. En ce qui concerne le décor, il constitue une sorte de jeu littéraire, puisque chaque rêve correspond à une variation des divers genres qui mêlent épopée et magie. Ainsi, Ashtar, proche de la Venise de la fin du Moyen Âge, permet de jouer dans un monde d'intrigues et de suspense, un univers de cape et d'épée. Le rêve d'Orsis, avec ses êtres fées, sa forêt étrange et légendaire exploitée par les humains industrieux, est proche du fantastique merveilleux (la fantasy). Le rêve d'Endryamir, avec ses montagnes et ses gnomes mystérieux, ses cités perdues pleines de monstres, est un monde d'heroic fantasy (le plus proche de celui d'AD&D). Le rêve de Toumane avec sa sombre forteresse, toujours en butte aux invasions saures, se rapproche de ce que l'on appelle parfois le médiéval-fantastique. Quant aux autres rêves, que ce soit le désert cyan, les plaines des nécro-

manciens... ils ouvrent d'autres pistes à développer.

De la forme et du fond

Un livret de trois scénarios permet d'entrer dans l'Unirêve pour l'explorer. Si, au final, il ne manque men à ce supplément pour atteindre son but, on regrettera de ne pas y trouver plus de substance. La quantité de texte est proche de celle d'un Voyage classique, là

où on aurait bien aimé en avoir le double, avec des indications plus précises sur les villes, leurs habitants, leurs coutumes. Bref, un léger goût de trop peu.

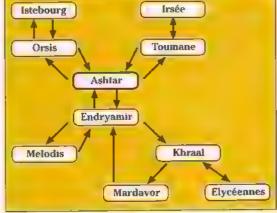
Un univers pour

Rêve de Dragon,
le jeu des voyageurs
sans allaches?
Voilà une bien étrange
idée, qui valail la peine
qu'on s'y allarde!

FICHE TECHNIQUE

- Un supplément pour
- Rêve de Dragon édité
- en français par Multisim.
- Textes: Denis Gerfaud.
- Illustrations: Florence
 Magnin (couvertures)
- et Rolland Barthélémy.
- Présentation : Boîte
- cartonnée comprenant
- 4 livrets noir et blanc
- (8, 34, 42 et 34 pages)

 dont 3 à couverture couleur.
- Prix indicatif: 199 F.



La structure connue de l'Unirêve.

Pierre Rosenthal



Ars Magica Plus hermétique que jamais?

Relardée puis cédée
à Allas Games,
et relardée à nouveau,
il aura fallu attendre
janvier 1997 pour que
paraisse la qualrième
édition d'Ars Magica.
L'heureux éditeur avait
parlé de « profondes
modifications »
dans le système de jeu.
Voyons ce qu'il en est...

Saga

Synonyme de campagne:
sulte d'aventures
interconnectées, s'étendant
sur une longue période
de temps. S'il y a une
différence, c'est qu'ici,
comme dans les jeux du
Conteur, ce sont les actions
des personnages qui servent
de moteur à l'histolre,
plus que les événements
du monde extérieur.

Dé qualité

Ars Magica IV propose trois règles de jet du d 0 entre le tirage simple et le tirage de tension dans lequel le 0 peut entraîner un échec crit que et le 1 une réussite critique apparaît le « Quality die » sorte de tirage de tension sans la règle du 0, donc sans risque de désastre

Souvenez-vous!

Plutôt qu'un univers médiéval-fantastique de plus, Ars Magca présente une version «mythique» de l'Europe du XIII° siècle où Église, royaumes et empires historiques coexistent avec les produits de leurs croyances: êtres féeriques, anges, démons et même mages sont une réalité avec laquelle il faut compter. Sur cette base, il revient au meneur de jeu de doser rigueur historique et éléments fantastiques.

Le joueur se voit proposer de créer un trio de protagonistes composé d'un puissant mage et de deux «simples mortels». Ces derniers sont le compagnon, ami et allié du mage, et un servant qui a voué obéissance au sorcier en échange de sa protection. Selon les besoins de la saga, il est possible d'incarner l'un ou l'autre des personnages. Deux listes de vocations sont proposées, variant de cuisinier à garde de pointe pour les servants, et de dame à bourreau en passant par le classique chevalier pour les compagnons.

Quant au mage, ses caractéristiques magiques le classent dans l'une des douze Maisons qui constituent l'ordre d'Hermès, la société qui réunit sous son autorité les mages de l'Europe mythique. Ainsi, si votre sorcier est fasciné par la magie du monde animal, il appartiendra à la Maison Bjornaer. Si vous lui trouvez un tempérament de feu, la Maison Flambeau lui conviendra mieux. Mais peut-être est-il plus préoccupé par le respect du code d'Hermès (Maison Quaesitor)? Ou par le maintien de bonnes relations entre les mages et le « monde extérieur » (Maison Jerbiton)? Sinon. il pourra intégrer la respectable Maison Bonisagus qui porte le nom de l'auteur de la théorie Hermétique ou la Maison Tytalus tombée en disgrâce, ou bien encore la Maison Criamon repliée sur elle-même. Sont aussi proposées les Maisons Verditius, spécialisée dans la création d'objets magiques : Merinita, liée au monde de la féerie , Tremere, qui sort d'une crise «vampirique» et Mercere, dont les membres dépourvus de pouvoirs magiques servent de messagers aux autres Maisons. A défaut, il vous reste la Maison Ex Miscellanea qui accueille les mages inclassables désireux de faire malgré tout partie du puissant ordre d'Hermès.

Enfin, en collaboration avec d'autres mages pouvant appartenir à différentes Maisons, vient le moment de fonder votre Alliance. Cette dernière peut prendre maintes formes et le choix de son site n'est jamais le fait du hasard. C'est un lieu où les sorciers peuvent étudier et pratiquer leur Art à l'abri des regards indiscrets. Servants et compagnons veillent à sa sécurité et pourvoient aux besoins quotidiens de ses occupants. Cette Alliance, au fil des sagas, tendra à devenir le personnage central du jeu, la simple question de sa gestion pouvant aisément passionner les joueurs durant des parties entières.

A new generation!

Ars Magica nouvelle édition, c'est aussi Ars Magica nouvelle génération! Ainsi, Atlas Games nous propose de passer de 1197 à l'an de grâce 1220. La quatrième croisade a laissé une Constantinople en ruine et la suivante prend place en Égypte. Les Mongols se pressent aux portes de l'Euro-

pe de l'est tandis que dans le sud de la France, l'hérésie cathare est réprimée dans le sang. Les prétextes de sagas captivantes ne manquent donc pas. Seul l'ordre d'Hermés semble avoir échappé à la course de l'histoire. C'est dommage, la description d'événements importants concernant son évolution aurait justifié ce déplacement dans le temps du contexte du jeu. Bien sûr, si vous êtes un familier d'Ars Magica, rien ne vous oblige à resituer vos sagas vingt ans plus tard.

Quant aux liens entre Ars Magica et un certain Monde des Ténèbres, sachez que cette édition présente une « réalité parallèle » dans laquelle les vampires Tremeres ont tous été détruits à la suite d'une croisade hermétique. Adieu Mascarade, Apocalypse et Ascension... Les puristes de « l'Art de la Magie » apprécieront. Les autres pourront, là encore, ignorer et relier le jeu à Vampire: l'Âge des Ténèbres dont la version française vient de paraître.

Faute de forme

Attardons-nous un instant sur le travail, ou plutôt le massacre, commis par le maquettiste d'Atlas Games. La mise en page, austère et peu engageante, rappelle le temps des premiers jeux de rôle. Les (très) rares illustrations seraient mieux placées dans un supplément pour AD&D, et les représentations des symboles des Maisons sont tout bonnement ridicules. Certes, Atlas Games ne dispose pas des moyens financiers de Wizards of the Coast mais il y a des limites! La lecture du jeu en est presque rendue pénible. Jamais Ars Magica n'avait été aussi desservi par sa présentation. Un obstacle qui risque de décourager plus d'un acheteur potentiel

Simple système de jeu

Le système d'Ars Magica est, à la base, très simple. Pour connaître le résultat d'une action, il suffit d'ajouter le

VIS DU CRITIK
précie
policing in the latest terminal to the latest terminal te
esprit du jeu.
egrette
paquette ; les illustrations ;
rme en général ; le rapport
lite/prix discutable.
(échelle de A à E)
envie d'être :
sur: 5, meneur de jed : 🛇

Fourth Edition



résultat du jet d'un dé à dix faces à la somme des valeurs d'une des huit caractéristiques principales et de la compétence appropriée. Le total obtenu est alors comparé à un niveau de difficulté préalablement déterminé par le meneur de ieu.

Quant à la magie, chaque mage possède un score supérieur ou égal à zéro dans chacune des cinq techniques et des dix formes de magie hermétique. Pour lancer un sort, on ajoute au résultat du jet de dé la somme des niveaux de la technique et de la forme correspondant au type de sort lancé. La difficulté est le niveau du sort. D'autres facteurs entrent en jeu selon qu'il s'agit d'un sort formel (sort scolaire que le mage a appris), d'un sort spontané (sort improvisé) ou d'un rituel.

«Profondes» modifications

Atlas Games avait annoncé de profondes modifications dans le système de jeu. De nombreuses règles ont, en effet, été révisées, mais rien qui ne révolutionne Ars Magien dans le fond.

Les modifications les plus importantes concernent le système de combat. L'édition précédente proposait deux systèmes, un plus simple (Action) et un plus élaboré (Duel). Cette édition y met fin. Désormais, une procédure intermédiaire s'applique à toutes les situations de conflit physique. Par ailleurs, les phases de combat ont été légèrement modifiées et d'astucieuses règles de distance interviennent lors de la phase d'engagement. Regrettable : les si distrayantes tables de désastres en combat ont été supprimées. Enfin, les catégories de compétences martiales ont été révisées. Ces modifications simplifient le système et en accroissent la précision. Quant à savoir s'il était nécessaire d'améliorer un système qui fonctionnait honorablement dans un jeu où le combat joue un rôle accessoire...

D'autres modifications concernent la détermination du niveau des sorts. Comme pour le combat, logique et méthode sont au rendez-vous. Des lignes directrices sont proposées au début de chaque nouvelle combinaison de technique et de forme. Ainsi, il devient objectivement plus aisé d'apprécier le niveau d'un sort. De plus, les nouvelles règles de distance, durée et visée jouent un rôle déterminant dans le calcul de la puissance d'un sort. Conséquence inévitable : le niveau de certains sorts a été revu à la hausse ou à la baisse, et c'est parfois inquiétant pour l'équilibre du jeu. Ainsi Voile d'invisibilité, sort de niveau 30 dans la troisième édition est désormais de niveau 10! A ce prix, on peut craindre une épidémie de mages invisibles! La logique des nouvelles règles est pourtant incontestable. Mais la magie n'a peut-être pas tant besoin de logique.

Quant à la création des personnages, de nombreuses corrections sont intervenues. De manière générale, la liste des compétences a subi des modifications et les caractéristiques de départ s'échelonnent entre -3 et +3 au lieu de -5 et +5. Le système de création simple de personnages a été supprimé. Ce n'est pas une perte. Par ailleurs, un système d'archétypes (House Templates) a été mis au point pour orienter la création des mages. Ils précisent pour chaque Maison les compétences de base, les points d'expérience de départ et les éventuels vices et vertus obligatoires ou recommandés.

Le moins qu'on puisse dire des règles de création des Alliances est qu'elles ont pris un tour «numérique». Les Saisons représentant les différentes étapes de la vie d'une Alliance sont expédiées en une demi-page! La quasi-totalité du chapitre est consacrée à la présentation des caractéristiques des Alliances. En tout, huit caractéristiques subdivisées chacune en trois sous-caractéristiques s'échelonnant entre -5 et +5 couvrent tous les aspects d'une Alliance. Ainsi, par exemple, la caractéristique Relations est subdivisée en Allies, Enemies et Contacts.

adresse

Logo out

vous qui esperez que la feulle de personnage de la quitrieme edition at echappe dux sevices du maquettiste d'Atlas Games abandonnez tout espoir E e reprendie ognid Ars Magica I alors que la quati eme edition en propose in different

En fait. pas si mal!

« Plus de technique, moins de roleplaying» semble avoir été l'idée directrice de la quatrième édition. Atlas Games a laissé une part moins grande au hasard, donc à l'arbitrai-

re du meneur de jeu. Pourquoi pas? Les apports d'Ars Magica IV présentent d'indéniables qualités : concision des textes, organisation des chapitres, précision et logique des règles rattrapent largement un habillage déplorable. L'intérêt déjà exceptionnel du jeu en est même accru. Ceux qui découvriront Ars Magica par sa quatrième édition pourront compenser leur inexpérience par l'efficacité des règles. Les aficionados de la première heure profiteront, quant à eux, des qualités des nouvelles règles sans rien changer à leur manière de jouer

Ars Magica Fourth Edition est un jeu de rôle

Mark Rein-Hagen et Jonathan Tweet.

Présentation: livre de 272 pages

à couverture souple. Prix: 230 F.

en anglais édité par Atlas Games. Auteurs:

)'aime ce jeu, et je serai ravi d'y faire jouer. Mais franchement. l'idée de passer des heures à lire le livret le plus laid que j'ai jamais vu ast redhibitoire. Je ma consolerai en étant joueur...

J'ai envie d'être : Mehdi Sahmi Joueur : A, meneur de jeu : E

FICHE TECHNIQUE

Tristan Lhomme



Chivalry &

Tu fais ça? Il ne se passe rien!

Une réimpression
peut séduire
les nostalgiques
ou les curieux
(voir Bushido,
Space Opera).
Une refonte avisée
des règles peut rivaliser
avec les jeux actuels
(tel Traveller).
Entre les deux,
cette troisième édition
de Chivalry & Sorcery
laisse dubitatif...

Il était une fois...

Chivalry & Sorcery (C&S) reparaît, après plusieurs années d'absence. La première édition date en effet de 1977 et c'est le premier jeu de rôle – hors AD&D – dont Casus Belli a parlé (dans son numéro 5, ce qui ne nous rajeunit pas!). C&S avait été créé en réaction à la fantaisie historique de Donjons & Dragons. Contrairement à ce dernier, il se basait sur le Moyen Âge européen (en particulier les XII et XII siècles), et s'adressait aux joueurs plus en quête de sérieux, quitte à perdre en héroisme hollywoodien ce qu'on gagnait en réalisme historique. Autre démarquage d'AD&D, on pouvait enfin sortir du carcan des classes de personnage. Par contre, comme AD&D, C&S ne fournissait aucun background, si ce n'est des listes d'objets, de créatures, et quelques infos sur les relations sociales.

La première édition était truffée de bogues et de contradictions, aussi FGU nous gratifia en 1983 d'une deuxième édition qui clarifiait et épurait certains points des règles, tout en en complexifiant d'autres. Dotée de célèbres tables permettant de gérer des armées ou des châteaux, elle permettait aux joueurs de développer des personnages de haut niveau, qui se trouvaient embarqués dans des équipées solitaires, des guerres ou des rivalités politiques.

Aujourd'hui, c'est un nouvel éditeur, Highlander Designs, qui reprend le flambeau. Côté présentation, c'est austère, voire rébarbatif. Côté contenu, c'est toujours beaucoup de règles: création des personnages (28 pages), système de jeu et compétences (46 pages), combat (16 pages), miracles (10 pages) et magie (72 pages), la vingtaine de pages restantes présentant l'expérience, des listes d'accessoires et les règles concernant les créatures monstrueuses.

Un système d'un autre âge

C&S est né à une époque où argumenter sur les règles et faire des calculs interminables faisait autant partie du plaisir du jeu que le scénario lui-même, et FGU était le champion de cette tendance. La nouvelle mouture fait un peu marche arrière, et fournit un système pour jouer des aventures médiévales qui tient la route, mais conserve indubitablement la saveur de son premier éditeur.

Comme dans les précédentes éditions, la création de personnage est très détaillée. Mais là où le joueur commençait par jeter une série de dés, il doit désormais choisir entre génération purement aléatoire, semi-aléatoire ou allocation de points. La génération aléatoire n'a pas changé : des jets de dés déterminent les neuf attributs du personnage. La méthode par allocation de points est celle devenue familière dans la plupart des jeux récents. La méthode semi-aléatoire, un peu bâtarde à mon avis, consiste à faire un jet de dés pour déterminer le nombre de points à répartir. Les deux méthodes par points sont à leur tour sujettes à option : créer un personnage «historique» ou «héroïque», le second bénéficiant d'un peu plus de points que le premier. Les trois races de personnages jouables sont : Humain, Elfe et Nam.

Les attributs sont pour l'essentiel très classiques: Agilité, Apparence, Constitution, Intellect, Force, Volonté, auxquels viennent s'ajouter la Voix Bardique (de laquelle découlent les compétences d'éloquence), la Discipline (faculté de concentration) et la Piété; leur valeur varie de 2 à 20.

De ces attributs découlent les valeurs des jets d'attribut, utilisés chaque fois qu'une tâche est jugée trop facile pour recourir aux compétences, tout en étant susceptible d'échouer. On détermine ensuite l'aspect du personnage, l'influence

On détermine ensuite l'aspect du personnage, l'influence possible des forces occultes sur sa destinée, pour savoir s'il est susceptible d'être magicien.

Puis viennent le choix de la classe sociale du personnage (du servage à la haute noblesse), de la profession de son père, son rang familial et des talents ou défauts particuliers qu'il peut avoir Pour tous ces points, le joueur peut soit jeter les dés et lire le résultat sur des tables, soit dépenser des points de création afin d'obtenir le personnage de son choix. Selon les options, il sera doté de compétences liées à son origine.

L'étape suivante consiste à choisir la vocation du personnage (à ne pas confondre avec son métier). Celle-ci détermine non pas quelles compétences il peut apprendre, mais lesquelles lui sont plus faciles à étudier, ce qui se traduit par un « prix.» différent pour les niveaux de compétences. Ces vocations sont au nombre de cinq, qu'on a l'impression d'avoir déjà vues quelque part: guerrier, mage, clerc, voleur ou aventurier (n'importe quoi qui n'entre pas dans l'une des autres catégories). Le choix de la profession vient ensuite. De chacune découlent des compétences que le personnage a pu apprendre.

Pour finir, le joueur doit calculer un certain nombre de caractéristiques secondaires (une calculatrice est bienvenue!). Exemple: la Constitution d'un personnage permet de déterminer la vitesse à laquelle il récupère ses points de vie, en pourcentage de son maximum de points, lequel pourcentage dépend également de son activité sur un jour donné. Ainsi, dans l'exemple cité dans les règles, un personnage peut récupérer de 1,02 à 2,72 points de vie, selon son activité quotidienne, les décimales étant reportées d'un jour sur l'autre!

Une dernière chose: le personnage démarre au niveau d'expérience |.

A venir

Au niveau du sulvi prévu, la troisième édition de C&S devrait être une bonne surprise au lieu d'une dizaine de suppléments publiés par FGO en autant d'années. High ander Designs en annonce une demi-douzaine pour le premier semestre 97, dont un guide du MJ un best aire, des suppléments consacrés aux magiciens et aux chevaliers et des scénar os Bien entendu, tout ce a reste à voir

L AVIS DE CRITIK On apprécie L'épaisseur et la diversité des personnages On regrette La complexité et la persistance de concepts comme les niveaux d'expérience. 2 0 0 (échelle de A à E) J'ai envie d'être Joueur C, meneur de jeu E

Sorcery Third Edition

Niveau? Eh oui! C&S nous vient d'une époque où l'expérience des personnages se comptait en niveaux, et le concept perdure dans cette édition. Toutefois, là où on avait autrefois un système de classes rigides à la AD&D, on a désormais un panachage de classes et de compétences un peu plus agréable.

Comment ça marche?

Chaque compétence se voit attribuer un facteur de difficulté, qui sert à déterminer la facilité à l'utiliser comme à l'étudier, les chances de réussite liées à l'utilisation de cette compétence par quelqu'un qui ne l'a jamais étudiée, les minima et maxima de chances de succès – une fois tous les modificateurs pris en compte – et les coûts en points d'expérience pour acquérir un niveau de cette compétence (jusqu'à concurrence du niveau d'expérience du personnage).

Une opération cumulant les bonus/malus liés aux attributs, les bonus liés au niveau de la compétence et les éventuels bonus/malus supplémentaires donne un facteur personnel de compétence, lequel cumulé à la «chance de base» liée à la compétence et aux modificateurs divers permet de déterminer les chances de réussite du personnage dans une action donnée. Il ne s'agit que de simples additions; pas besoin d'avoir fait Maths Sup.

Une fois les chances de succès total déterminées, le joueur lance trois dés à dix faces. Les deux premiers sont de classiques dés de pourcentage, permettant de savoir si l'action a réussi. Le troisième, appelé dé critique, indique le degré de réussite (ou d'échec) de l'action, de l (réussite ou échec minime) à 10 (réussite éclatante ou échec catastrophique).

Nombre de compétences, en particulier celles liées au combat, renvoient à des tables specifiques pour connaître l'effet lié à ce résultat.

La liste des compétences est assez impressionnante (plus de 250) et couvre à peu près toutes les activités imaginables.

Les combats sont résolus de la même manière, avec un grand nombre d'options pour modifier les chances de suc-

cès. Le déroulement d'un tour de combat est géré par des points d'Action, toute action en consommant un certain nombre. En clair, on est loin de la simplicité, mais pour autant que je me souvienne des précédentes éditions, celle-ci représente quand même une nette simplification.

Et Dieu dans tout ça?

Si l'optique de Chwalry & Sorcery se veut historiquement réaliste, les concepteurs n'ont pas oublié pour autant l'intérêt que les joueurs portent à la magie. Cette dernière est présente sous deux formes : les actes de foi et la magie proprement dite.

Les actes de foi sont des possibilités d'aide « divine » offertes aux clercs, qui comprennent la guérison des malades jusqu'à la résurrection des morts ou les miracles. La magie se taille la part du lion, avec sept types différents (magie druidique, divinatoire, sorcellerie, enchantement, nécromancie, thaumaturgie, etc.) et treize méthodes (magie élémentaire, illusion, conjuration, commandement, etc.), entre lesquelles se répartissent des listes de sorts.

Des règles très complètes permettent de gérer la création d'objets magiques et de sortiléges.

On notera que, comme dans les précédentes éditions, c'est en étudiant dans leur atelier que les magiciens gagnent de

l'expérience, et pas en allant « casser du monstre ».

Ouoi d'autre

Les règles proposent des tables très détaillées de prix d'objets aussi divers que les vêtements, les outils, les armes et les armures, la nourriture et la boisson et le coût de construction des bâtiments! Ces tables étaient une tradition des précédentes éditions et

ne pouvaient donc pas disparaître de celle-ci. On échappe cependant aux tables concernant l'entretien d'un château, d'une armée et aux règles de combat de masse.

d'une armée et aux règles de Pour qui?

Cette troisième édition de Chivalry & Sorcery reste fermement dans la tradition des précédentes, avec une approche « réaliste » d'un Moyen Âge fantastique, qui lui avait valu un certain succès à l'époque. Toutefois, la démarche se veut aujourd'hui plus généraliste au niveau de l'environnement, sans référence directe à l'Europe médévale. A l'heure où de plus en plus de joueurs s'attachent plus au monde qu'aux règles, ce choix est surprenant. Par ailleurs, une certaine complexité et des concepts de jeu plutôt anciens l'handicapent sérieusement, même si la nostalgie peut faire son attrait. Alors qui Chivalry & Sorcery va-t-il vraiment intéresser?

Patrice Mermoud Joueur C, meneur de jeu E



Pour les vieux outards.



Si vous aimez la complexite la précision



austère vous convient



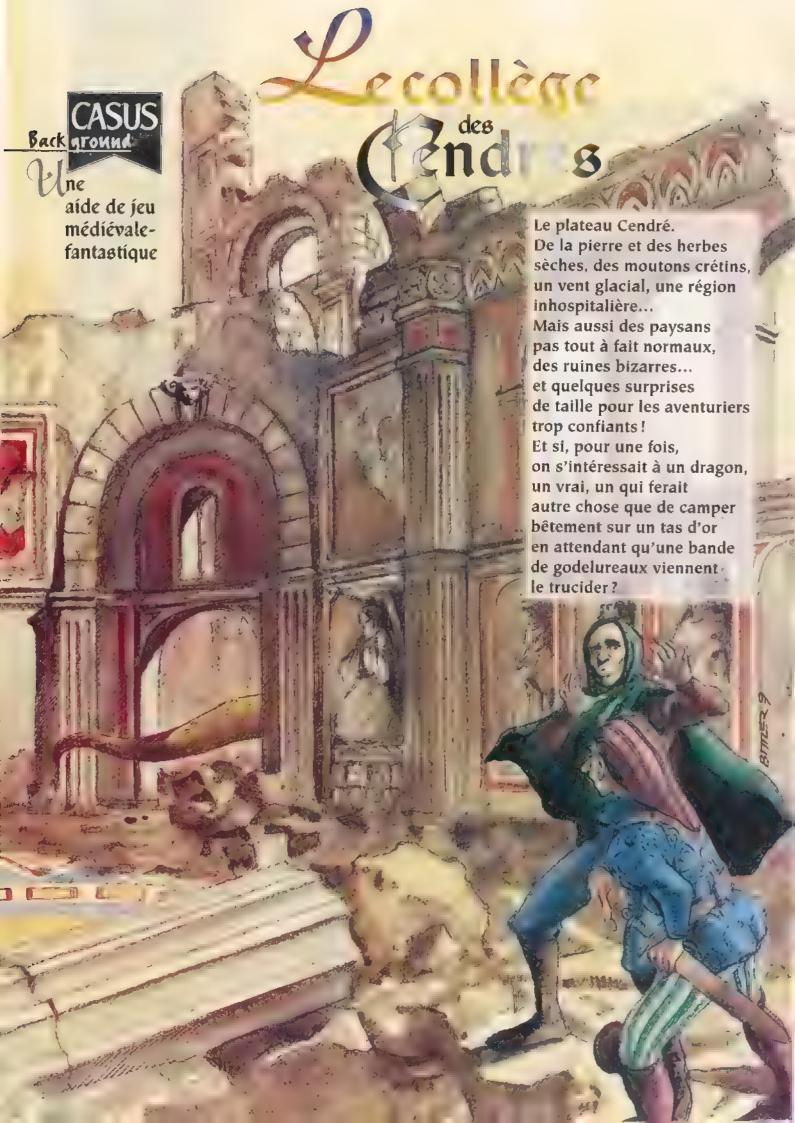
- « Chivalry & Sorcery Third Edition » est un jeu de rôle américain édité par Highlander Designs.
- Auteurs: Edward Symbalist, Wilf Backhaus
- et G.W. Thompson.
- Présentation : livret de 200 pages sous une couverture souple.
- Prix: 190 F.



En 1977 (God Save the Queen),
Chivalry & Sorcery était intéressant
pour observer comment les auteurs
avaient rajouté des couches
à AD&D afin de rendre ce jeu
plus « réaliste ». Devant cette
nouvelle edition, qui semble
pourtant venir du fond des âges,
on reste perplexe. Finalement,
AD&D c'est pas si mal que ça l



146



Vous êtes dans une auberge...

« Alors comme ça, voyageurs, vous comptez aller dans l'ouest lointain? Faites attention! C'est un sale endroit, plein de marécages vicieux, de gobelins, d'araignées géantes et autres saletés pustuleuses. A ce qu'on m'a dit, le plateau Cendré est l'un des derniers coins vivables que l'on trouve avant de s'enfoncer dans les vrais ennuis. C'est pas dur à trouver. C'est plein de montagnes, là-bas, et au milieu y a un grand plateau, immense, plat comme ma main. Doit même y avoir une route qui y conduit, si ce que i'ai entendu dire est vrai. Y a un seigneur là-haut, qui est vassal de notre bon roi. Les gens qui vivent sur le plateau sont des frontaliers, alors, pour sûr, ils sont parfois un peu vifs, mais ils ont le cœur au bon endroit. Et, croyez-moi, il faut du courage, pour vivre là-haut! J'ai rencontré l'un de ces types, une fois, à la grande foire aux bestiaux de la mi-été. Il venait vendre ses moutons. Y paraît – et ça, j'crois bien que ça intéressera des gaillards comme vous - qu'y avait plein de magiciens dans la région, à une époque. Même qu'ils sont tous partis, un jour, sans que personne sache pourquoi. Ils ont laissé un village entier, plein d'un tas de trucs bizarres. Sur le plateau, ils sont pas fous... enfin, je veux dire que ce sont pas des aventuriers vaillants et tout ça... Bref, ils ne s'en sont jamais approchés. Doit rester plem de parchemins, de bouquins et d'autres bidules de magiciens. Non, personne sait pourquoi ils n'ont pas emporté leurs affaires. J'ai toujours dit que ces gars-là, z'étaient pas normaux. Est-ce qu'on a idée de s'habiller de robes? Hu? Oups! Désolé, messire enchanteur, j'avais pas fait attention. Faut dire que j'y vois plus aussi bien que quand j'étais jeune, et qu'avec tout ce que j'ai bu... J'en étais où? Oh, oui, le plateau. C'est à un bon mois de route. Mais bon, moi, ce que j'en disais, c'était juste pour bavarder, hein... Là-dessus, je vais m'rentrer, parce que sinon, ma femme va encore se fâcher. Allez, salut bonsoir la compagnie!»

Ce genre d'histoire circule dans un rayon assez vaste autour du plateau Cendré. Certaines sont déformées et évoquent un seul sorcier extrêmement puissant, ou un abominable nécromancien. Les avis sont partagés sur ce qui s'est produit, et quand, mais un élément revient avec régularité: il y avait des magiciens, il n'y en a plus. Personne ne parle de celui qui les a remplacés: Cuil Crueach le dragon

Histoire

Le plateau Cendré a été colonisé par le quatrième fils d'une famille noble, il y a quelque trois siècles. Messire Herwald, ayant renoncé à tout espoir d'héritage, réunit une cinquantaine de têtes brûlées et s'enfonça dans une région sauvage, avec l'espoir de s'y tailler un fief. Il y réussit au-delà de toute espérance. A l'époque, le plateau Cendré était beaucoup

moins accessible qu'aujourd'hui, et beaucoup plus fertile. Les quelques créatures maléfiques qui y rôdaient furent rapidement exterminées, et Herwald construisit un petit château, non loin de l'actuelle forteresse de Castelfendre. Il revint à la cour, se reconnut vassal du roi, et reçut le titre de baron.

Le plateau connut ensuite cent cinquante années relativement paisibles, sous la protection de la lignée d'Herwald. Puis vinrent les «temps noirs». En l'espace d'une nuit, la population des trois villages les plus à l'ouest du plateau disparurent sans laisser de traces. Au cours des mois suivants, les disparitions se multiplièrent. Certaines personnes virent des choses qu'elles n'osèrent même pas décrire. Les récoltes dépérirent... La plupart des fermes isolées se vidèrent également de leurs habitants. Ceux qui n'étaient pas victimes des choses qui rôdaient dans la nuit faisaient leurs bagages et allaient s'installer ailleurs. Le calme revint, mais pas la confiance. La population continua à diminuer petit à petit. En désespoir de cause, le baron de l'époque, sire Arnoïl, engagea un magicien de passage. Celui-ci ne fit pas grand-chose sur le moment mais, quelques semaines plus tard, il revint avec maître Ern, un puissant mage demi-elfe, très réputé à la capitale.

Ern se fixa au beau milieu de la zone dangereuse, où il construisit une petite cabane. Il fallut quelques mois aux habitants pour se rendre à l'évidence : les disparitions avaient cessé. Pour remercier le mage, ils lui bâtirent une grande maison en pierre. Peu après, Ern fit venir ses apprentis, qui eux-mêmes amenèrent d'autres personnes... En quelques années, la cabane d'Ern devint un petit village prospère, entièrement peuplé de magiciens. Le collège des Cendres était né. Les paysans et le baron, d'abord méfiants, finirent par s'habituer à leur présence, d'autant plus que les mages prenaient volontiers des apprentis parmi la population locale, et que leur magie était plutôt bénéfique.

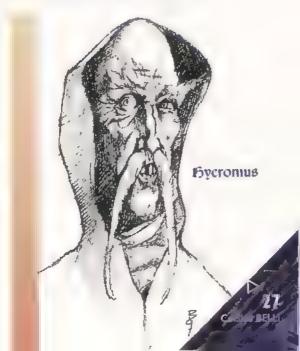
Cent années paisibles s'écoulèrent. Et puis, les magiciens disparurent, du jour au lendemain, tous et sans avertissement. Le baron Hiduard finit par s'aventurer dans le collège, mais il était désert. Il n'y avait aucune trace de combat. Hiduard, homme pondéré et sans imagination, décida que «cette fichue bande de vieux cinglés allait certainement revenir un jour ou l'autre», et ordonna que l'on ne touche à rien.

Ces instructions furent respectées de tout le monde... sauf par une personne. Cuil Crueach, le dragon, fit son apparition quelques semaines après la disparition des magiciens. Il s'installa dans la cour du bâtiment principal du collège. Sa présence souleva une certaine inquiétude, mais au bout d'un an, comme il n'avait encore dévoré personne, tout le monde s'accorda à dire qu'après tout, il ne devait pas être si féroce que ça...

Toutefois, les rares personnes qui s'aventurent encore à l'ouest du plateau ont raconté que le village des magiciens était en ruine, ses murs noircis et abattus, comme si le dragon s'était battu contre quelque chose.

Le terrible secret du plateau Cendré

L'oucet du plateau fait partie de ces endroits (pas si rares) ou les frontieres entre les univers sont porcuses. En l'occurrence, de l'autre côté de cette paroi ténue, se trouvent ni plus ni moins que les enters. Il y a un siècle et demi, les démons ont réussi à l'élargir ct à passer. Ern mit alors un terme à leurs déprédations. Avec l'aide de ses apprentis, il entreprit de monter la garde devant le passage, et il parvint même à le refermer en partie. Sea efforta furent réduits à néant par la faute d'un apprenti curieux nommé Byeronius. Comme beaucoup de ses confrères, il descendait régulièrement en enfer. Mais lui commit la nottine de discuter de plus en plus longuement avec ses habitants... Ceur-ci le manipulèrent et, tout à fait involontairement, Byeronius rouvrit la brèche. Les démons en sortirent une nuit et emportèrent tous les magiciens. Ils laissèrent fuir Hyeronius, avec l'idée de le garder pour le moment où ils auraient massacré tous les habitants du plateau. Euil Crueach était un ami d'Ern. Avant d'être emmené aux enfers. celui-ci eut le temps de lui envoyer un appel désespéré. Le dragon arriva trop tard pour le sauver, mais juste à temps pour empêcher les démons de passer en force dans notre univers. Il eut une longue conversation avec Everonius, comprit ce qui s'était produit, et finit par décider de consacrer quelques années à veiller à ce que les démons ne reviennent pas. En contrepartie, il s'est adjugé la totalité des ouvrages de magie du collège.



Geographie

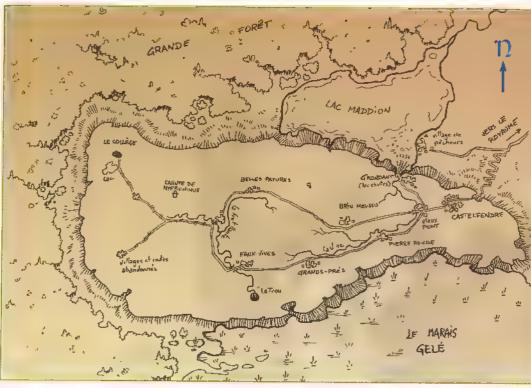
Le plateau Cendré se dresse à environ 200 mètres au-dessus de la région avoisinante. Il est grossièrement ovale et mesure une soixantaine de kilomètres de long sur une trentaine de large. Le sol est pauvre, tout juste suffisant pour nourrir les moutons, dont l'élevage est la principale source de nourriture. Le climat est tempéré, mais les hivers sont froids et la neige est abondante. En été, il ferait une température agréable, si le vent ne se chargeait pas de la ramener à «désagréablement frais »... Les vieux du plateau le disent tous : quand ils étaient jeunes, il farsait infiniment meilleur. Les étés étaient plus longs, les hivers moins rudes, et il y avait davantage de zones cultivables. Certes, dans tous les villages du multivers les vieux disent ce genre de choses, mais dans ce cas précis, ils ont raison.

Le plateau compte une dizaine de villages, reliés par des routes rudimentaires. Ils sont situés dans les creux

les plus fertiles, et surtout abrités du vent. Celui-ci souffle parfois sans discontinuer pendant plusieurs jours, ce qui a valu à l'endroit son surnom de plateau des Vents Hurlants. Il est traversé par deux petites rivières, la Vive et la Frétillante. Cette dernière disparaît sous terre, non loin du bord du plateau. La Vive, au contraire, plonge dans le vide créant une impressionnante série de chutes d'eau, qui se déverse dans le lac Maddion. Celui-ci, au pied du plateau, abrite une petite communauté de pêcheurs, qui communique régulièrement avec les «gens d'en haut». Par ailleurs, il y a de nombreuses petites mares, qui suffisent à assurer l'alimentation en eau de tous les résidents.

Castelfendre, la place forte, se trouve à l'extrémité est (du côté de la civilisation); elle garde la seule route qui débouche sur le plateau. C'est une petite forteresse oblongue, avec huit tours et un donjon, suffisamment grande pour que toute la population avoisinante puisse s'y réfugier en cas de problème.

Des bergeries et des enclos de pierre sèche brisent également la monotonie du plateau. Le tiers ouest est complètement inhabité. C'est là que se trouvent les ruines du collège des Cendres. C'est le bâtiment le plus impressionnant du plateau, bien plus imposant que Castelfendre. On reconnaît encore les restes d'une enceinte, plusieurs rues, une sorte de petit palais (l'ancienne bibliothèque), et quelque chose qui pourrait être un grand temple (en fait le collège de magie proprement dit). Ce dernier bâtiment, rectangulaire, comporte quatre tours d'angle très endommagées et une vaste cour, dont le centre s'orne d'un étrange monolithe noir couvert de runes. Le collège a beaucoup souffert des cinquante années de combats incessants entre le dragon et les démons. En beaucoup d'endroits, il ne reste que quelques pans de murs. Ailfeurs, les bâtiments tiennent encore debout, mais



ont manifestement brûlé, ou été soumis à divers enchantements (il y a notamment une maison dont les murs et la toiture ont été changés en cristal).

Les sous-sols du plateau, peu explorés. contiennent de quoi faire le bonheur d'un spéléologue. Comme c'est souvent le cas dans les régions calcaires, ils sont sillonnés de cavernes. Celles-ci ne sont pas accessibles d'en haut. En revanche, il y a plusieurs entrées au pied du plateau.

Enfin, les alentours du plateau sont bien tels qu'on les a décrits aux PJ dans cette lointaine auberge: sauvages et mal fréquentés. Plusieurs clans de Gobelins vivent dans le marais Gelé, qui s'étend au sud et à l'est (et qui, pour la petite histoire, n'a pas gelé depuis au moins vingt ans). Les forêts qui se trouvent au nord ont, quant à elles, la réputation d'abriter une petite communauté d'Elfes noirs. Personne n'en a jamais vus mais, en revanche, tout le monde est d'accord: le coin grouille d'araignées géantes.

Les forces en présence

Les villageois

Les quelque deux mille habitants du plateau sont, à première vue, tout à fait normaux. Ils sont durs à la tâche et se méfient des étrangers, mais tiennent l'hospitalité pour un devoir sacré. Ils ont tous beaucoup de respect pour le baron et son entourage.

Quand on passe un moment parmi eux, toutefois, on se rend compte qu'ils ont quelque chose de bizarre. Ce n'est pas grand-chose, et cela ne touche pas tout le monde. Mais pendant la période où les magiciens étaient présents, il y a eu pas mal d'unions entre les deux communautés, et des enfants sont nés. Ceux qui avaient le Talent étaient élevés au collège, ceux qui étaient jugés «peu doués»

retournaient parmi les paysans. Mais il y a une différence entre « peu doué » et « pas doué » ... Aujourd'hui, un certain nombre de résidents du plateau sont capables de lancer, de manière tout à fait spontanée, un peu de magie. Presque rien, ou en tout cas rien d'exploitable en combat...

Mais maître Cardol, l'aubergiste de Pierreronde, peut allumer un feu en claquant des doigts (uniquement celui de la cheminée de la grande salle du Berger hilare)...

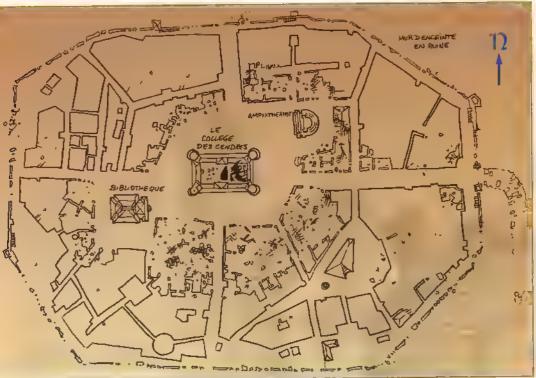
Mais dame Grieve, la tisserande, comprend le langage des oiseaux (mais elle ne peut pas leur parler)...

Mais Kirstis, l'un des gamins de Brin-Moussu, arrive parfois à lire les pensées de ses amis proches...

Mais les moutons d'Huverlin, un berger, sont les plus sages de tout le plateau. En fait, il n'a pas besoin de chien pour les encadrer : ses bêtes le suivent partout avec de grands yeux pleins d'adoration...

En tout, quelques dizaines de personnes sont «anormales». Les habitants du plateau considèrent ces talents comme tout à fait ordinaires, et ne se gênent pas pour les utiliser. En revanche, ils évitent d'en faire étalage devant des étrangers (on a si vite fait d'être accusé de sorcellerie).

Pour tout le monde, le dragon fait partie de la vie quotidienne. Il est là, dans un coin où personne ne va jamais. Il ne dérange personne et, de mémoire d'homme, il n'a jamais attaqué d'êtres humains. De temps en temps, il mange un ou deux moutons, mais les bergers trouvent cela normal. Après tout, c'est le seul gros prédateur de la région, et il est sensiblement moins nuisible que, disons, une meute de loups... Toutefois, Cuil Crueach a clairement fait comprendre qu'il tenait à sa tranquillité. Les villageois entreprendront donc de dissuader les aventuriers d'explorer les ruines du collège. «Hein? Vous êtes fous de



vouloir aller là-bas! Personne n'en revient! Non, les ruines ne sont pas hantées, quelle drôle d'idée! C'est simplement que le dragon ne veut pas qu'on le dérange...»

Le château et ses occupants

- Le baron Cornemar, qui vient juste de mourir, était un guerrier solide, pragmatique et sans imagination, qui gouvernait sagement son petit domaine. Beaucoup de gens en parlent comme s'il était encore vivant (il faut du temps pour s'habituer à la mort d'un seigneur qui a régné sur vous pendant trente ans).
- Le baron Linéar vient tout juste d'hériter de son père. Il ne gouverne pas encore, mais le jour de son dix-huitième anniversaire approche à grands pas. C'est un jeune homme blond, athlétique, qui porte une barbiche «à la mode de la capitale» (la mode d'il y a deux ans, en fait, mais il ne le sait pas). Il est fougueux, impulsif et pas très malin. Avec le temps, et un peu de plomb dans la tête, il fera peut-être un bon baron, mais ce n'est pas certain...
- Sire Belfon est le chambellan. La soixantaine énergique, cet ancien compagnon du baron Cornemar est, pour l'instant, le vrai dirigeant du plateau Cendré. Cela ne représente d'ailleurs pas beaucoup de travail. La principale activité de Belfon est d'envoyer des messagers aux familles nobles ayant des filles en āge de se marier. Il estime, avec sagesse, qu'une épouse est le meilleur moyen de «faire tenir le petit tranquille». Pour l'instant, aucune candidate n'a accepté de venir s'exiler sur un plateau glacé, au milieu de nulle part, pour partager le lit d'un nobliau de province...
- Sire Aquilès, le capitaine des gardes, est un des rares résidents du plateau qui n'y soit pas né. Son passé est une énigme. Ce paladin peu bavard est arrivé il y a six ans, et Cor-

nemar l'a accueilli comme un frère. Visiblement, ils se connaissaient depuis fort longtemps. Aquilès s'est installé, et est très vite devenu capitaine des gardes. C'est le seul individu vraiment pieux de la région, et l'un des préceptes de sa religion est manifestement «Tu ne permettras point que vivent de gros lézards ailés, quels que soient leur couleur ou leurs rapports avec les humains». L'existence de Cuil Crueach est le seul point noir de son existence, et il se disputait réguhèrement avec le baron à ce sujet.

- Dame Yelana, l'intendante. La quarantame un peu forte, l'œil vif et la main prompte, Yelana dirige la domesticité du château. Belfon et Aquilès mis à part, elle terrorise absolument tout le monde, y compris Linéar (à qui elle a servi de nourrice). C'est aussi une mine de ragots divers, et la seule résidente du château à savoir que Cornemar et Cuil Crueach étaient autre chose que des voisins (une confidence du baron, un soir, il y a longtemps...).
- Mariat, servante. Une blonde ravissante, de loin la plus jolie fille du château. Linéar en est éperdument amoureux, et l'idée de devenir baronne la séduit... Elle déteste Belfon, qui veut marier son bien-aimé à une étrangère. Le chambellan envisage, s'il ne trouve pas une alliance plus prestigieuse, de marier les deux jeunes gens, « histoire d'avoir la paix une bonne fois pour toutes ».

Cuil Crueach

Pour un reptile géant et carnivore, ce dragon est très fréquentable. C'est un érudit, mû par une insatiable curiosité. Il passe une bonne partie de son temps sous forme humaine, à lire les anciens ouvrages de magie de la bibliothèque de l'école à la recherche d'une solution pour fermer définitivement la brèche. Il y a appris une foule de choses, et en a conçu un grand respect pour l'intellect humain. Toute-

Le secret des Castelfendre

Cornemar, avant de devenir baron, d un peu voyagé. Entre autres choses, il s'est beaucoup documenté sur les dragons, avec l'idée de se débarrasser de Cuil Crueach. Deu après son avènement. Cornemar s'est rendu dans les rumes du collège, seul. Deur jours plus tard, it est revenu. Au cours de sa vie, il a fait plusieurs visites discrètes au dragon. Lors de sa première visite, Euil Crueach a estimé qu'il était préférable de le mettre dans le secret, et lui a tout raconté. Cornemar étant avant tout un homme d'honneur, il a juré d'aider le dragon dans sa lutte contre les démons. Quelques années plus tard, ce lien informel a été transformé

en une alliance beaucoup plus solennelle:
Cornemar s'est reconnu le vassal
de Luil Crueach (en réservant,
toutefois, l'hommage lige à son roi).
Lela fait du dragon le véritable maître
du plateau Lendré, et îl prend
cette responsabilité très au sérieux.
Lela explique, en partie,
son acharnement à défendre la région
des assauts démoniaques.
Bien sûr, avec la mort de Cornemar,
tout est remis en question.
Linéar ignore que son père était
le vassal du «monstre», et îl est douteur
qu'il ait envie d'en faire autant.



fois, une chose qu'il n'a pas envie de découvrir, c'est l'aspect qu'aurait le monde s'il tombait aux mains des démons. Il déteste ces créatures, pour des raisons peu claires, mais qui ont visiblement un rapport avec sa jeunesse. Protéger le plateau des forces de l'enfer ne lui prend qu'une petite partie de son temps. Il consacre le reste à lire et à méditer sur ses découvertes. Tous les cinq ou six ans, il prend son vol et va chasser dans les terres sauvages qui s'étendent autour du plateau Il en revient

repu et de bonne humeur. Comme tous les dragons, il a de l'humour, même si son sens du comique n'a guère de rapports avec celui des humains. En fait, par bien des aspects il ressemble à un énorme chat... un chat blindé, de dix mètres de long, avec des ailes et l'intelligence d'un super génie

Hyeronius, le dernier apprenti, est un petit vieillard ratatiné, mais à l'esprit vif. Il ne s'est jamais pardonné d'avoir causé la disparition de tous ses confrères, mais Cuil Crueach lui a fourni une nouvelle raison de vivre: être son émissaire parmi les humains. Accessoirement, Hyeronius élève des chèvres et des moutons en quantité suffisante pour les nourrir tous les deux (le dragon, rappelons-le, passe beaucoup de temps sous forme humaine). La principale occupation de Hyeronius est de vérifier que les habitants du plateau ne s'inquiètent pas trop de la présence de Cuil Crueach.

Caractéristiques pour AD&D

Les références pour le Manuel des Joueurs (MdJ) sont données pour les pages des éditions 1 ou 2.

Les villageois

Un habitant sur vingt dispose d'un Talent caractérisé par la possibilité de lancer un Tour mineur (Md) p. 154 ou 180) durant 1d3 heures par jour.

Sire Aquilès

Paladin nlv. 5 (cf. MdJ p. 29 ou 38). Al: Loyal Bon. For 18-20 (+1/+3), Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 17. PdV 35, CA 2 (plates + bouclier), TAC014, dégâts 1d8+1 (épée longue +1) Il possède un «cheval de paladin».

Cuil Crueach

Dragon de Cuivre (cf. Bestiaire monstrueux p. 68). Al: Chaotique Bon. Âge Vénérable (10). DV 19, PdV 130, CA ~7, Souffle 20d6 + 10 (acide), Résistance magique 30 %. Spécial: Sorts de magiclen (3, 3, 1, 1, 1), mais pas de sort de prêtre. Tous les sorts du MdJ jusqu'au niveau 5 lui sont accessibles grâce à la bibliothèque du collège.

Hyeronius

Magicien niv. 8. Al: Chaotique Bon. For 7, Dex 12, Con 9, Int 16, Sag 8, Cha 14. PdV 14, CA 10, TAC018, dégâts 1d6 (bâton) Sorts (donnés par Cuil Crueach, * signifie qu'il est mémorisé): NIv. 1: Alarme*, Armure*, Lecture de la magie, Message, Serviteur invisible*, Sommell*, Tour mineur. Niv. 2: Connaissance des alignements*, ESP*, Invisibilité*, Lumière continuelle, Protection contre les tours mineurs. Niv. 3: Immobilisation des personnes, Lenteur, Monture fantôme*. Mort simulée* Protection contre le Mal (3 mètres)*. Niv. 4: Croissance végétale*, Terrain

hallucinatoire, Transformation de masse,

Les démons

Les forces d'En Bas sont toujours à l'affût d'une occasion de passer dans l'autre monde. Tous les quatre ou cinq mois, elles lancent une offensive, sacrifiant des dizaines de démons mineurs dans l'espoir qu'ils finiront par écraser le dragon sous le nombre. Ils se font infailliblement dévorer par Cuil Crueach.

Les démons ont également tenté plusieurs manœuvres plus subtiles, notamment de corrompre certains habitants du plateau et de les pousser à ouvrir une autre brèche, loin des yeux de Cuil Crueach. Hyeronius a toujours suffi, jusqu'ici, à déjouer leurs plans... Mais il est clair que ce ne sera pas toujours le cas, d'autant plus qu'il se fait vieux.

Les magiciens ont laissé un legs fort utile dans la cour du collège un monolithe noir, qui permet de «filtrer» le passage entre les enfers et le monde réel. Il suffit d'y graver le Vrai Nom d'un démon pour que celui-ci soit à jamais incapable d'emprunter la brèche. Évidemment, il faut encore découvrir son Vrai Nom, et ces créatures n'ont pas coutume de le révéler à tort et à travers...

Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait de tout ça?

En dépit de ses étrangetés, le plateau Cendré est une région relativement paisible, qui sera tout à fait à sa place aux marges de n'importe quel monde médiéval-fantastique. Dans AD&D, il peut se glisser n'importe où. Dans Warhammer, ce sera une région montagneuse, du côté des Principautés frontalières, ou dans les montagnes qui séparent l'Empire de la Bretonnie. Moyennant quelques efforts, il est également possible de l'intégrer aux Jeunes Royaumes (après tout, tous les dragons ne dorment pas à Meiniboné).

Le plateau est assez proche de la civilisation pour être visité facilement, et son statut d'avant-poste de l'humanité en fait une bonne base de départ pour un groupe d'aventuriers désireux de faire un peu d'exploration. Dans ce cas, ne révélez ses bizarreries que très progressivement. Si vous préférez une approche plus directe, jetez un œil à notre scénario, Le goût des cendres, dans l'encart central.

Tristan Lhomme & Olivier Bos Sur une idée de Olivier Bos, Tristan Lhomme et Pierre Rosenthal. illustration: Bernard Bittler plans: Didier Guiserix

Earactéristiques pour Warhammer

Vacuité*.

Les villageois

Sans être magiciens, certains peuvent lancer un sort de magie mineure (toujours le même), mais ils ne contrôlent pas cette faculté.

Sire Aquilès

M CC · B CT Е 1 Dex Cd Int CI FM Soc 4 4 9 55 2 45 50 40 40 Compétences: Coups puissants, Désarmement, Esquive, Équitation, Héraldique, Réflexes éclair, Armes à deux mains.

Équipement : Cuirasse, bouclier, cheval de guerre.

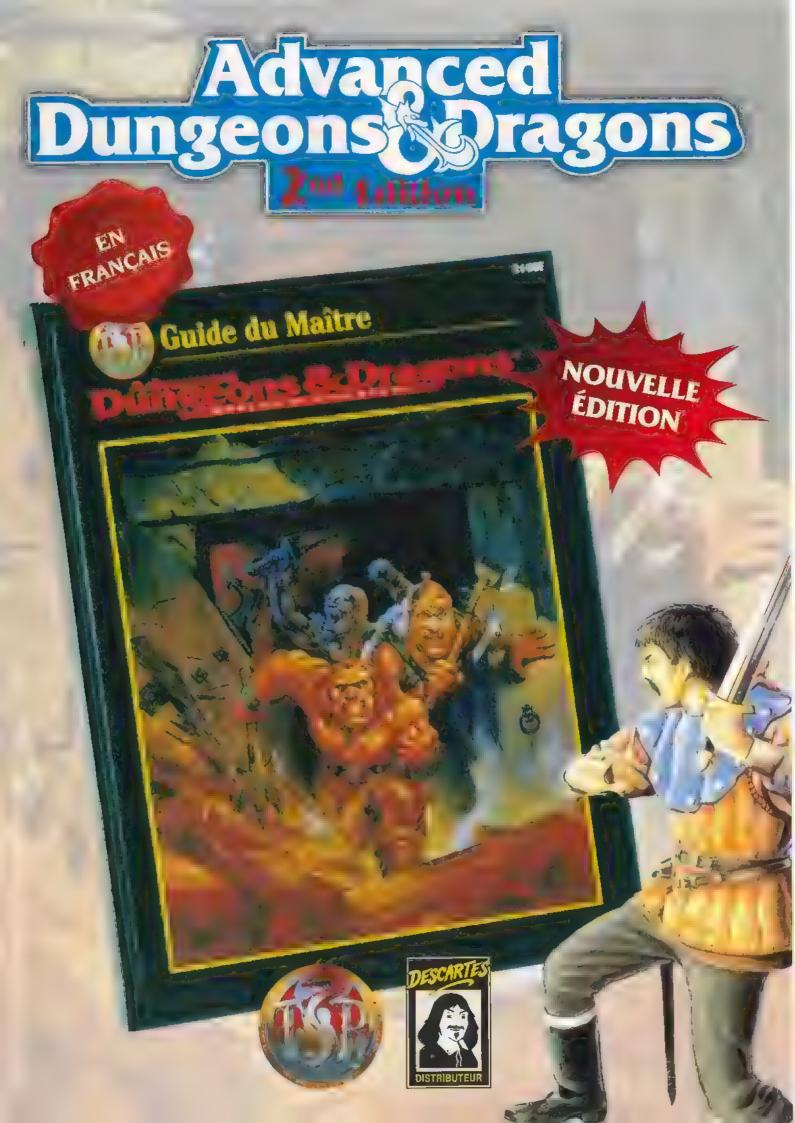
Hyeronius

CT M CC B = 1 4 25 Dex Cd Int. Cl FM - Soc 2 3 1 35. 30 45 45 Compétences: Alphabétisation (Occidental et Classique), Histoire, Magikane, Incantations (magie de bataille, niv. 1).

Sorts: Tous ceux de magie mineure, Aura de résistance, Guérison des blessures légères.

Cuil Crueach

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc 6 60 0 6 6 60 50 6 - 89 60 70 89 40 Cause la Peur ou la Terreur, crache le feu, vole, et peut prendre forme humaine. Sorts: Nombreux sorts de magie mineure et d'Illusion. Il s'intéresse assez peu à la magie de bataille (mais connaît quand même tous les sorts de niveau 1).



Dans la vie, il y a des règles aussi (mais elles ne se voient pas!)

Notre u héros » essaye de tronver des arguments pour definir le jeu de rôle, première etape avant de mienx le faire connaître. Guidé par la jeune Feuille de thé – mystériensement disparne depuis il rencontre un apprents philosophe chinois (CB 99 et 100), un educateur social (CB 101), un créateur de jeu (CB 102). Chacun ayant une vision différente du jeu, il decide de rencontrer des joueurs dans un club

Janvier 1997. Ancune nouvelle de Feuille de thé. Je commence à m'inquiéter. Suivant ses dernières recommandations, je me rends au club de jeux de rôle qu'elle m'a indiqué. Il fait froid. Un bon kilomètre de marche depuis la station de NER. An-dessus de la norte. est inscrit Maison pour Tous Gambetta. J'entre et demande où est le club.

Une femme d'âge moyen me regarde par en dessous, l'air vaguement

- « C'est pour quoi ? Le club des jeux est fermé depuis le 1er janvier f
- Je venais juste voir, rencontrer des joueurs.
- --- Eh bien c'est fermé l'Voilà.
- -- Il n'y avait plus de joueurs?
- --- Non c'est fermé.
- -- Hen? Et je penx rencontrer un responsable, quelqu'un de la Maison pour Tous?
- Il est pas là. Et puis de toute façon le club est fermé. Je peux pas vous dire mieux. Nevenez lundi si vous voulez. Au revolr monsieur.»

Dépité et légèrement énervé, je repartis vers le RER, m'arrêtant à mi-chemin dans un café pour y prendre un chocolat chaud. En dehors de deux piliers de comptoir s'échangeant quelques brèves autour d'un petit blanc, il y avait là trois adolescents. Un an flipper, les deux autres à la table voisine, faisant une partie de cartes de "Magic". Pensant qu'ils connaissaient pent-être l'ancien club, je m'approchal d'eux, regardant la partie, attendant que le Dragon shivan carbonise l'Ange de Serra. Bien m'en prit, Rico et Marco étaient d'anciens joneurs du club ; leur copain Sébastien – l'homme du flipper – également. Je leur demandal bien évidemment la raison de la fermeture du club.

« Plus de crédits, dit Éric, enfin ca c'est la raison officielle, Parce que les crédits ils sont votés pour de septembre à juin pour les clubs. Je suis à l'atelier photo, je le sais. En fait c'est des parents qui auraient lu un truc dans un canard et qui auraient été voir le maire. Comme quoi le jeu de rôle ça pousse au suicide, et c'est dangereux, et même Mireille Dumas le dit.

- Onals, moi je me suis déjà suicidé trois fois.
- Fait pas chier Marco!
- Putain, si on peut plus plaisanter I Non, ce qui fout les boules en fait c'est que c'est même pas un maire FN ou un truc du même genre. Ça on aurait compris, ça les fait chier les trucs de jennes. Notre maire, c'est un vieux mec qui est là depuis qu'on s'est installé avec mes parents. Il a toujours été là, il va voir les petits vieux, il fait des fêtes à Noël pour les maternelles, il augmente pas trop les impôts; c'est le mec genre assez vieux je pense. Enfin, je veux dive dans la tête aussi.
- Moi j'ai été voir le responsable de la MPT, il paraît que c'est pas le truc de Mireille Dumas qui l'a fait flipper, c'est plutôt les articles sur les sectes. Il a peur que le club ça soit un truc comme la scientiologie.

Alors comme il vent pas d'emmerdes et qu'en plus ça lui économise mille balles dans l'année, il ferme le club.

- Ce serait cool si on étalt une secte, comme les rahéliens. Les rahéliens, c'est les mieux, il parait qu'ils baisent comme des fons.
 - Marco !
- De toute façon, c'est débile ce truc de sectes. T'imagines une secte où c'est le gouron qui achète le matos. Et puis en cours de partie, qu'est-ce qu'il dit tout le temps le MJ: « Qu'est-ce que vous faites maintenant?» Tout juste le contraîre du gourou qui dit toujours aux autres ce qu'ils doivent faire. Et en plus, des fois c'est moi qui suis MJ. Gouron à la place du gouron, où t'as déjà vu qu'un gourou il redevienne simple adepte?
- Onals, renchérit Sébastien. Et puis le nombre de fois on on lui a blasté son scénario au MJ. Il était comme fou. Faut dire qu'avec mon mago 12e niveau, je lui éclate un peu tous ses donj'. Enfin là c'était y a un moment. Avant que ça ferme on jonait à "Vampire".



- Ça c'est cool "Vampire". Bon, c'est un peu chiant tous ces dés à lancer, mais c'est la super ambiance. On crée des personnages vachement plus aboutis, avec un passé, des interactions avec d'autres. Il y a des tas de possibilités. Et puis avec Obsfucate et Potence c'est trop grob', tu crées des persos super balèzes.
- --- Et puis, dans le club on essayait des nonveaux jeux aussi, ajonta Rico qui voulait quand même avoir l'air un peu sérieux.
- Quels jeux? demandai-je en intervenant dans une discussion un peu déconsue ; avec Sébastien qui répondait tout en essayant d'allumer nn multi-billes, et Marco qui tentait d'imaginer ce que donnait une Transformation Divine sur sa Serra.
- Ben un peu tout. "Star Wars", et puis aussi "Conspirations", on a essayé "Magna" une fois aussi je crois. Mais il y avait juste un bonquin pour tous à la ludothèque. Mais bon, c'est quand même à "Donj" qu'on s'éclate le plus.
 - Et à "Vampire" aussi f
- Onais, à "Vampire". Enfin là, ça falt trois semaines qu'on a plus joné. Notre MJ, il pent pas faire ça chez lui, sa mère gueule quand on clope, et elle est tonjours là à nons surveiller. Genre les petits gâteaux et le chocolat chand. Jean-Pierre, il se chope la honte à chaque fois.
- Moi je la trouve cool la mère à Jipé. Mals c'est vrai que c'est un peu le genre à débouler voir si on a besoin de rien au moment où on entre dans la nécropole du plateau des Sombres Lamentations, juste quand les goules attaquent...
- Et sinon toi d'ailleurs? Tu venals faire quoi au club? Tu jones à quoi?, me demanda Sébastien d'un conp, venant de louper une fourchette.»

Je leur expliqual que je cherchais à faire un mémoire sur le jeu de rôle. Afin de pouvoir l'expliquer au grand public. Et comment j'avais déjà rencontré quelques personnes, par l'intermédiaire de Fenille de thé.

« Dis, ta Fenille de thé, c'est pas une fille assez mignonne, genre un peu chinoise, c'est çà? Tu la connais bien?

- Pas tellement, pourquoi?
- Non comme ça, Jipé nous a fait un plan parano sur elle la dernière fois. Il nous a dit qu'il l'avait entendue téléphoner sur un portable, et qu'il pensait qu'elle bossait avec les flics ou un truc du même genre.
- À mon avis, dit Marco, il a dû essayer de la draguer et il s'est pris une veste. T'en connais toi, dans la vraie vie, des filles flics mignonnes et qui jouent?
- -- Yep. En tout cas ton mémoire, dit Éric, je vois pas trop où tu vas aller avec ! Je pense pas que ça va nous aider à récupérer notre salle... Nons, ce qui nous faudrait, c'est que Depardieu et Ophélie Winter fassent du jeu de rôle, ça oni ça alderait!
 - Onais Ophélie, elle est bonne!
 - --- Ta gueule Marco. »

Un peu plus tard, ventré chez moi, un message m'attendalt sur le répondeur. Fouille de thé me donnait rendez-vous an Salon des jenx, à Paris en avril!





Dark Age: Feudal Lords est un jeu de cartes à collectionner signé Brom, le célèbre dessinateur. Méconnu et sous-estimé, il est cependant très intéressant, tant pour ses qualités esthétiques que ludiques. En voici une présentation quelque peu originale qui devrait convaincre tous ceux qui n'ont pas eu l'occasion d'en apprécier les réelles richesses. Et quelques conseils pour ceux qui s'y sont déjà frotté...

DARF AGE : PEUDAL LORDS

Second Age de la Terre..., Une station d'éparation en ', runes dans une ville inconnue....

d' Tiens... tiens... Un nouveau venu Qu'est-ce qui t'amènes ici? Tu veux des conseils pour devenir un bon chef de gang et on t'a dit que j'étais le meilleur? Bonne jdée. Mon nom ? Appelle-moi Doc. Il fut un temps où tous les gangs jaiousaient mon pouvoir. Je connaissais tout le monde, du plus défoncé des pillards au tueur à gage le mieux équipé. Personne n'a jamais put m'éliminer... Tu sais pourquoi ? Parce que j'ai toujours eu un coup d'avance ».

Bienvenue dans le monde sombre et déchiré de DARK AGE: FEUDAL LORDS (ou DAFL). Ce jeu de cartes à collectionner tout récent vous plonge dans un univers post-apocalyptique où des chefs de gangs avides de gioire se disputent les territoires les plus fruitueux. Recrutant des mercenaires au sein des clans locaux (Warheads, Pillards, Scar Gangs, et

d'autres) ou parmi les personnalités les plus rédoutées du monde de Dark Age, ils pillent les terrains contrôlés par les autres chefs au cours de batailles sans merci.

Avant tout, jetez un oeil sur les cartes que vous venez d'acheter superbes, non ? Laissez-vous gagner par la sombre ambiance qui s'en dégage.

DAFL

n'est pas seulement un jeu de cartes, c'est le premier élément d'un univers rîche, qui sera bientôt l'objet d'un jeu de rôle, tout aussi magnifiquement illustré.

Si toutes les informations sur les cartes vous inquiètent, ne paniquez pas. DAFL est un jeu simple et vous pourrez commencer votre première partie au bout d'un quart d'heure, dès que vous aurez parcouru le livret. Ah! Au passage, voici un paragraphe important oublié dans les règles . «Un joueur ne peut ni attaquer, ni gagner des Points de

Victoire pendant ses trois premiers tours. » Ne l'oubliez pas.

Mais je laisse la parofe au Doc, qui va vous donner quelques conseils pour vos premières parties (les remarques techniques sont entre parenthèses et en italique)

« Quand tu te prépares au combat, il y a certaines règles à connaître, des règles vitales, si tu vois ce que je veux dire.

REGLE Nº 1

Assure ta défense Au début, il te faut recruter un ou deux gars minimum, qui dissuaderont l'ennemi de t'attaquer. En priorité, choisis des combattants fiables (contrôle faible, 2 ou 3) que tu pourras recruter et diriger aisément. Sois persuasif (utiliser les marqueurs +1, dès cet instant pour modifier les dés de contrôle) car si tu n'es pas prêt quand le combat commence, t'es déjà fichu.

REGLE Nº 2

Choisis bien ton champ de bataille. Quant à se battre, crois-en le vieux Doc, autant se battre où tu veux. Si les gars que tu envoies au casse-pipe sont costauds au corps à corps et nuls au tir, attaque un terrain qui offre du couvert (malus au Tir). Cette station par exemple, c'est un endroit médiocre pour se battre de près, il y a trop de terrain découvert (la station d'épuration donne des malus au combat rapproché). Cela dit, si un de tes gars est vraiment très fort, il le sera suffisamment pour ignorer ce problème, mais pas ses adversaires! C'est pas si évident, n'est-ce pas?

REGLE Nº 3

Equipe-toi soigneusement. Les armes que tu confies à tes gars doivent compenser leurs défauts ou leur donner un avantage énorme. Par exemple, donne des grenades fumigènes à Grith! Il s'avancera sous couvert de la fumée et après, au contact, les autres n'auront pas une chance (les grenades fumigènes suppriment la phase de tir pendant un combat). A l'inverse, des

lunettes de visées attribuées à un bon tireur contreront cette tactique (lunettes de visée perfectionnées = jamals de malus au tir et le personnage ne peut pas perdre son round de tir). Donner les bonnes armes aux bons combattants fait la différence entre un bon chef vivant et un chef moyen mort!



REGLE Nº 4

Prends toujours l'avantage et attaque. C'est aussi coûteux, long et difficile de recruter des gars pour attaquer que pour défendre, et les deux chefs mettent en général, autant de temps à s'en remettre, en général. Alors, attaque sans relâche ton ennemi pour l'empêcher de t'attaquer à son tour. Bonne idée, non ? (se défendre coûte des points de Commandement car il faut ordonner aux personnages de se battre. Or, les points dépensés pendant l'attaque de l'adversaire ne sont récupérés qu'à la fin de votre tour suivant, après votre phase d'attaque).

REGLE Nº 5

Quand tu défends, tue-les tous. Le seul moyen de récupérer l'initiative, c'est d'empêcher l'autre d'attaquer, et pour cela, il faut le priver de troupes. C'est tout bête, mais c'est la seule méthode. D'ailleurs, tant pis si l'autre te prend un morceau de ton territoire, laisse-le faire si tu ne penses pas pouvoir lui tuer un ou deux gars. Quand tu parviendras à supprimer la plupart de ses personnages, le temps qu'il passera ensuite à recruter de nouveaux combattants te permettra, peut-être, de l'attaquer

REGLE Nº 6

Grensdo Fumigeno

Méfie-toi des gars célèbres. D'accord, Grith est un vrai tueur. Mais que fais-tu si ton adversaire le recrute avant toi ? Enrôle des types moins connus, c'est la garantie qu'ils ne te feront pas faux bond au mauvais moment (à DAFL, les personnages peuvent être des personnalités ou des anonymes. On peut recruter autant de personnages anonymes identiques que l'on veut. Mais les personnalités ne peuvent être présentes qu'en un seul exemplaire sur la table. Si votre adversaire enrôle Grith en premier alors que vous l'avez en main, il ne vous sert à rien. De plus, les personnages uniques ont souvent des scores de contrôles élevés. Ils sont donc difficiles à recruter et rechignent à l'attaque comme à la défense).

Qu'est qu'il y a, mon gars, tu t'en vas ? Un rendez-vous, je parie... Si tu veux revenir me voir, tu sais où je suis. Et n'oublie pas ce que tu m'as promis ! Parle de moi à Shade, cette fille me fait craquer... »

La prochaine fois, le Doc vous présentera les talents et ses personnages préférés. Enfin, si Shade lui laisse le temps ...









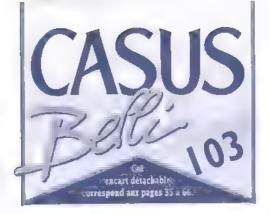


Les nouveaux univers du Fleuve Noir











Pour tous jeux méd évaux-fantastiques Alliés et suivants

en pages 65 et 66



Le navire fantôme

POUR POLARIS

Dans la cage du long

POUR JRTM



POUR CONSPIRATIONS

Le goût des cendres

POUR AD&D2



POLARIS

Le navire fantôme

Ce scénario fait suite aux « Ombres d'Équinoxe », paru dans le livret de base. Il conviendra à un groupe d'aventuriers peu expérimentés, désireux de découvrir le jeu. Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux d'expérience.



Briefing

Année 567. Récemment, les services spéciaux du culte du Trident, grâce à l'intervention d'un petit groupe d'individus, ont mis la main sur des données concernant un certain Karl Lembarch. Cet individu présente d'intéressantes particularités. Les chercheurs du culte ont en effet découvert que ses cellules pouvaient, en théorie, stopper et même faire régresser la dégénérescence génétique. Certains envisagent même de faire progresser les recherches sur le phénomène, à condition de parvenir à mettre la main sur son corps. Le seul problème est que Karl était un criminel hégemonien condamné à 20 ans d'emprisonnement. Cinq ans plus tôt, au cours de son transfert vers la prison de Hierro, le navire pénitencier qui le transportait, ainsi que plusieurs centaines d'autres détenus, s'est abimé dans une fosse abyssale située au nord du territoire d'É quinoxe, dans les eaux internationales. Le FNH Cerbere, ses 600 membres d'équipage et ses 1170 prisonniers, n'avaient jamais pu être localisés jusqu'à aujourd'hui. Il y a quelques jours, une sonde a découvert, par le plus grand des hasards, que l'épave était échouée dans la fosse de Tenerife (récemment découverte dans la plaine abyssale des Canaries), à 20000 mètres de profondeur. Si les aventuners sont indépendants (mercenaires, tés sur Équinoxe par une Orphée du culte du Tri-

ou ayant leur propre communauté), ils sont contacdent. S'ils travaillent pour un État quelconque, ils sont convoqués par un responsable des services d'espionnage de leur nation ils sont chargés de pénétrer à l'intérieur de l'épave et de ramener le corps de Karl Lembarch, quel que soit son état. Si les PJ ne sont pas équipés de tenues de plongée grande profondeur, le culte leur prête des armu-

res Typhon modifiées, pouvant atteindre 20000

mètres. On leur fournit également un petit transport civil Triam, capable d'atteindre la même profondeur. Le groupe sera transporté sur place par un navire des Veilleurs, un croiseur Achille de 200 000 tonnes, l'Équinus. Ils sont largués au sommet de la paroi abyssale de Tenerife. Celle-ci est située au sud d'Équinoxe, dans la plaine abyssale des Canaries. Elle est large de 350 mètres et profonde de 21 600 m. On y accède à une profondeur de 9600 m. Les PJ devront donc plonger de I 2000 m pour atteindre l'épave, qui est échouée sur une corniche à -20 000 m.

Le « FNH Cerbère »

Le Cerbère est un croiseur pénitentiaire de 60 000 tonnes. Ces modèles sont assez rares, et surtout utilisés par l'Hégémonie, qui n'en possède que six. L'engin fait 150 m de long, il est large de 18 m et haut de 30 m. Une étude de l'épave révèle les informations suivantes.

- Pour une raison inconnue, le navire a percuté la paroi de la fosse, ce qui a pulvérise sa proue. Il a alors lentement glissé le long de la paroi, jusqu'à ce que sa poupe heurte la corniche sur laquelle il repose désormais.
- Des 12 tranches du bâtiment, 4 à l'avant et 3 à l'armère ont été détruites. Ce ne sont plus maintenant que des amas de tôles tordues. Le côté gauche du Cerbère est maccessible, car il est collé à la paroi. Les deux sas de sortie de véhicules, situés sous la coque, sont également hors d'atteinte. On ne peut accéder au bâtiment que par les deux sas du château, les deux sas latéraux ou par les décombres à l'avant et à l'arnère, qui permettent d'accéder aux sas installés entre chaque tranche.
- Le Cerbère n'étant pas prévu pour atteindre une telle profondeur, les parois externes sont déformées à plusieurs endroits. Certaines sec-

percer la coque pour entrer dans le bâtiment.

 Les sonscans permettent de déterminer qu'il n'y a aucune trace de vie à bord, que le réacteur à fusion de secours est actif, que le générateur d'oxygène est encore opérationnel et que plusieurs sections sont encore intactes dans les tranches non détruites.

Zones d'accès

Si les PJ tentent de pénétrer dans le bâtiment par la proue ou par la poupe, ils doivent se frayer un chemin dans les décombres. L'avant est la zone la plus dégagée. Le labyrinthe de tôles broyées permet d'accéder aux sas intertranches. Sur ces seize sas, seuls quatre peuvent être débloqués : les deux permettant d'accéder au 3° pont, un qui donne sur le 6° pont et un qui ouvre sur le 9° pont. Les autres sont trop endommagés pour être utilisables. Pour ouvrir un sas interne, il faut effectuer un test de Mécanique (6) ou d'Électronique (8). Le sas s'ouvre alors lentement. Une seule personne à la fois peut pénétrer dans le bâtiment. Elle doit refermer le sas extérieur, purger l'eau, équilibrer la pression, ouvrir le sas intérieur et le refermer. Tout cela prend 3 minutes par personnage. L'accès par l'arnère du bâtiment n'est possible que par un seul sas, celui qui permet d'atteindre le 4° pont. Tous les autres sont inaccessibles à cause de la ferraille ou totalement bloqués Laissez les aventuriers tester chaque sas; s'ils se découragent avant d'avoir découvert le bon, ils se rabattront sans doute vers l'avant, où les attend une petite surprise. En effet, un charmant serpent-murène s'est réfugié dans les ruines de la proue. Il se fera une joie d'ajouter quelques Pl à son menu.



Si les aventuriers veulent avoir accès au bâtiment par les quatre sas extérieurs, il faut qu'ils ouvrent les panneaux situés à côté des sas et qu'ils y connectent un brise-code pour neutraliser la serrure électronique autonome, l'ordinateur de bord du navire ne contrôlant plus grand-chose. Les sas ont une Sécurité de 14.

L'intérieur

Les tranches 5 à 9 du bâtiment sont encore accessibles. Chacune est constituée de 8 ponts, à l'exception de la tranche 7 qui en compte 10. Les plafonds de toutes les tranches sont à 2,50 m.

 Pont 1 C'est la passerelle de commandement. Elle est constituée d'une seule section. La plu part des consoles de commande ont été détruites. L'ascenseur du bâtiment est coincé ici. On ne peut pas le remettre en marche. L'éclairage de secours est encore actif. La passerelle est jonchée de squelettes, une vingtaine en tout. L'ordinateur central est partiellement en état de marche. Il commande encore les filtres à gaz carbonique, le générateur d'air, les systèmes de survie et de pressurisation, le blocage des sas des ponts 1, 2, 3, 6, 7, 9, 10, l'éclairage de secours, le système tactique holographique, le contrôle des cellules d'hibernation des prisonniers et les drones de défense des cellules. L'ordinateur a une Sécurité de 6, un programme de Défense 4 et un programme de Contreattaque 8. Si l'on prend le contrôle de l'ordinateur, on peut lui demander de reconstituer les événements qui ont provoque la destruction du bâti ment. La seule information intéressante que l'on peut en tirer est qu'il y a eu une violente explosion dans la salle des machines, juste avant que le nez de l'appareil ne percute la paroi. On peut aussi lui demander la liste de tout l'équipage et de tous les prisonniers. Cela permet de savoir que

Karl était détenu sur le 6° pont, 8° tranche, bloc D. Les communications internes du bâtiment fonctionnent encore.

- Pont 2. Salle des sonscans. Le centre de détection de l'appareil est presque entièrement anéanti. Il ne reste qu'un seul sonar passif en état de marche. On y dénombre 6 squelettes. Deux intercoms sont encore opérationnels. Si les personnages ont l'idée d'utiliser le sonar, ils ont une chance de repérer les assassins (voir ci dessous), si ces derniers n'ont pas encore atteint le bâtiment
- Pont 3. Il comprend le quartier des officiers (tranche 5), une salle de repos inondée et isolée par les sas, les parois externes s'étant rompues (tranche 6), le quartier des sous officiers (tranche 7), une section infirmente et anti-incendie (tranche 8), un mess et des cuisines (tranche 9). Tout y est ravagé. Il y a des corps décomposés un peupartout. On peut trouver dans l'infirmerie 6 medkits, un caisson hyperbare et plusieurs types de patchs. Il y a un intercom dans chaque tranche. La chambre du commandant Terellbaum contient pour 6000 sols d'objets de troc transportables. Ce sont des reliques du temps passé, comme des compas, des boussoles, etc. On peut aussi y trouver ses documents personnels. Si les personnages se débrouillent pour faire parvenir ses affaires à sa famille, celle-ci leur sera reconnaissante. Ils disposeront ainsi d'un contact en Hégemonie. La femme du commandant occupe un poste important dans la société hégémonienne Sea-Star.
- Pont 4. Il comprend un quartier d'équipage (tranche 5), l'armurerie et le PC sécurité (tranche 6), une salle de repos inondée et isolée (tranche 7), une section infirmerie et anti-incendie (tranche 8), un mess et des cuisines (tranche 9). Il y a un intercom dans chaque tranche. L'infirmerie et la section anti-incendie ont été entièrement dévastées par les flammes.
- Ponts 5 à 7. Ce sont les prisons, ils ne forment qu'une seule salle de trois étages où l'on peut circuler sur des passerelles grillagées. Chaque pont comporte 26 blocs de détention, renfermant chacun trois prisonniers placés dans une cellule d'hibernation. Ils sont allongés sur des couchettes fermées par une vitre en verre moléculaire d'I cm d'épaisseur. Il y a trois couchettes superposées par bloc de 2 m de large. Les intercoms sont tous intacts. Les aventuriers pourront constater que tous les prisonniers sont morts, sauf deux qui n'ont pas été tués par Karl (voir cidessous). Ils ont tous les deux la particularité d'avoir dans les veines un sang bleu, le résultat d'une mutation assez rare. L'un est un robuste quadragénaire, l'autre une femme d'une trentai ne d'années. Certains cadavres de prisonniers ne sont que des squelettes, d'autres sont à peine en état de décomposition. Les cadavres les plus récents ont tous la gorge percée de cinq trous de chaque côté, comme si on leur avait enfoncé des lames légèrement courbes dans le cou (les ongles

Des armes drones sont installées un peu partout. Karl, à son réveil, les a placés en mode automatique. Il porte sur lui la commande de désactivation. Elles ouvrent le feu sur tout ce qui entre dans leur champ d'action.

• Pont 8. Identique au pont 4, mais les tranches 7 et 8 sont mondées et isolées.

irs et explosions

Tout tir ou explosion pouvant affecter une des parols du navire, à l'exception de la passerelle et du centre de détection, risquent d'endommager suffisamment la structure pour que celle ci cêde. Considérez que les parols ont un blindage de 4, un seuil de structure de 6 et 5 cercles de structure. Si une parol cède, les sas de cette section se referment automatiquement, s'ils sont encore contrôlés par l'ordinateur.

- Pont 9. Il comprend les systèmes de survie (tranche 5 et 8), le centre de stockage du gaz carbonique (tranche 6), la centrale d'énergie de secours (tranche 7), les systèmes de pressurisation (tranche 9).
- Pont 10. Il comprend le hangar à armures de plongée (tranche 5), les machines (tranches 6 à 8), le hangar des véhicules (tranche 9). Il ne reste que trois armures Exo-1 en état, les autres sont détruites. Le hangar à véhicules contient un petit engin de transport, qui est encore suspendu audessus du sas d'évacuation, et huit petits navires à deux places dans un piètre état.

Sauver les prisonniers

Pour activer les commandes de réveil, il faut réussir un test d'Electronique (2) ou d'Intelligence (12). Le processus dure huit minutes. Les deux prisonniers réveillés sont à moitié aveugles et tiennent à peine debout pendant une vingtaine de minutes.

Le premier survivant est un homme d'une quarantaine d'années, qui se fait appeler Brad Cromwell. Il appartient à la confrérie de la Licome, un groupe de pirates sévissant près du royaume de l'Indus. C'est un solide gaillard de 1,89 m, chauve et borgne. De nature très amicale, il sera extrêmement reconnaissant envers les aventuriers. Ses principales aptitudes sont la lutte, le combat à l'arme blanche et le maniement des armes lourdes.

La prisonnière est relativement séduisante et, de plus, elle était l'un des espions de Telkran Raljik, le célèbre commandant de l'Argonaute, en Hégémonie. Le fameux corsaire saura apprécier que l'on libère un membre de son organisation. Laélia est une personne relativement réservée, mais très intelligente et qui sait jouer à merveille de son charme. C'est aussi une experte dans l'art de l'assassinat et dans le maniement du couteau.

Tous deux deviendront des relations utiles pour les aventuriers. Brad se rend fréquemment sur Équinoxe. Laélia sera certainement affectée à l'espionnage dans une autre nation, mais elle peut aussi se rendre sur la station des prêtres du Trident (voire y résider en permanence).

Les événements

Karl est toujours en vie, et erre dans le Cerbère. Il connaît le vaisseau par cœut, ce qui lui donne un avantage sensible. L'épave est pleine de recoins sombres... Karl est infecté par le virus vampirique (voir Les PNJ), et cela en fait un adversaire redoutable. Il tente de tuer tous les intrus un par

un. Il ne fait pas de différences entre les PJ et les assassins (dont il va être question dans un instant). Les personnages devraient pouvoir le récupérer, mort ou vif, mais ce sera un véritable défi . d'autant qu'ils ne sont pas seuls à vouloir sa peau. Sans qu'ils en soient conscients, le temps est compté pour les aventuriers. Environ deux heures après eux, quatre plongeurs arrivent par l'arrière du bâtiment. Leur véhicule de transport est posé sur une autre corniche, à 6 milles de l'épave. Deux des plongeurs fixent des charges explosives sous le bâtiment pendant que les deux autres y entrent. Au bout de 15 minutes, les charges sont mises en place et les deux saboteurs rejoignent leurs cama-

rades. Ils ont alors quinze minutes pour évacuer avant l'explosion qui précipite le bâtiment au fond de l'abîme. Le but de ce commando d'assassins (pour ceux ayant joué le scénario de base de Polaris, ce sont les mêmes) est, si possible, de s'emparer du corps de Karl Sinon, ils se contentent de détruire le Cerbère. Le premier objectif des assassins est de se rendre au 9° pont pour détruire les systèmes de survie. S'ils y parviennent, l'alarme se déclenche dans tout le bâtiment. Espérant attirer les aventuriers ou Karl dans ce secteur, ils leur préparent une embuscade. Ils placent aussi une charge explosive sur le système de pressurisation, qu'ils ne comptent activer qu'à leur départ ou si les choses tournent mal. Si elle saute, les parois du navire seront pulvértsées en 5 minutes Si les aventuriers tentent de désamorcer les charges explosives, il leur faut environ dix minutes. Il y a 10

charges au total. Il faut 10 tours pour désamorcer une charge, moins la marge de réussite. Le test de Démolition a une difficulté de 6. En cas d'échec critique, la charge explose (base de dommages 40). Si les PJ mettent les assassins en fuite, puis les suivent, ils les verront regagner leur petit engin de transport, puis remonter la faille sur 30 milles nautiques avant d'aborder un croiseur comparable à celui des Veilleurs, mais d'un type qui leur est inconnu. Il est dissimulé dans une zone rocheuse. Dès qu'ils seront à bord, l'engin s'éloignera lentement. Si les PJ insistent trop, ils fini ront par être detectés et se retrouveront avec quelques torpilles aux trousses. S'ils préviennent les Veilleurs, ces derniers refuseront de s'approcher du bâtiment inconnu, leur navire n'ayant pas été affrété pour cela. Les PJ n'ont plus qu'à remonter, avec ou sans Karl



Pour Polaris

Drones (gérés par l'ordinateur central)

Système électronique, réactif (01-67/ 68-81/

Detection: 01-77/78-91/92-100 Analyse: 01-59/ 60-89/ 90-100 Calculateur: 01-68/ 69-88/ 89-100

Mitrailleuse à double canon Dégâts 8, Cadence 6 (chance de toucher + 30%), Munitions 360, Portée 180 m, programme d'Attaque 5.

Les commandos adverses

Ils sont équipés d'armures Assassin (voir le scénario d'introduction du jeu). Ils ont aussi amené avec eux un caisson hyperbare.

Poids 50 kg Taille . 1,68 m. Agil 14/56% Resist . 16/64% Rapid . 18/72% Vol · 16/64%

Sang-froid: 16/64%

Force: 11/44% Gab 12/48% Char 10,40 % Intel . 12/48%

Inst. : 12/48% Reaction 16. Perception: 48% Bonus corps à corps : + 2. Attribut vitesse: 17 Vitesse auto 8 m/tour. Paids partable auto: 50 kg.

Spuils

Inc.: 11 (17) Lég.: 4 (10) Grav.: 8 (20) Crit. 14 (32) Fat.: 22 (46) Mort: 44 (74)

Tolents brinciboux: Armes blanches (6/ 60/ + 13%), Armes de poing (5/50/ + 14%), Defense (6/ 60/ + 16%), Armure (6/ 60/ + 12%), Corps à corps (5/50/ + 12%), Discrétion (7/70/ + 12%), autres talents à 4. Equipements: Kevlar, pistolet Scorpion, dague. Description: Ces assassins sont très légers pour des gens de leur taille et de leur constitution. S'ils sont plongés dans l'inconscience, is meurent automatiquement. En effet, ils sont munis d'un appareil implanté dans le crâne, qui se déclenche en cas d'inconscience et qui a pour effet de leur « brûler » le cerveau. Si on les étudie, ils ont tous le même visage et ont tous subi une opération de chirurgie esthétique. Leurs pistolets sont d'un modèle totalement inconnu.

Pistolet Scorpion

Marque inconnue.

Degâts 4, Coût NA, Rareté NA, Cadence 5, Munitions 15, Portée 10/40/80m, Poids 800 g.

Karl Lembarch (hôte du virus)

Poids: 40 kg. Taille: 1,88 m.

Âge: officiellement 58 ans,

Agril. : 23/92% Résist.: 30/120% Rapid.: 21/84% Vol.: 26/104%

Sang-froid: 12/48% Force: 38/152% Gab.: 18/72 % Char.: 4/16% Intel.: 15/60% Inst. . 40/160%

Réaction 19. Perception: 110% Bonus corps à corps: + 12 Dégâts: 2 + 12. Attribut vitesse: 41. Vitesse auto: 23 m/tour. Poids portable auto: 190 kg.

Seuils

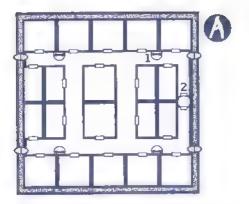
Inc.: NA Lég.: 7 (13) Grav.: 14 (26) Crit., 24 (42) Fat.: 37 (61) Mort: 74 (104)

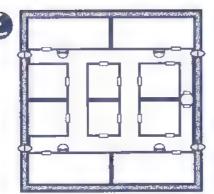
Talents principaux: Corps à corps (6/ 60/ + 26%), Acrobatie (8/ 80/ + 31 %), Armes d'épaule (3/ 30/ + 16%), Armes de poing (4/ 40/ + 16%), Discrétion (7/ 70/ + 26%), autres talents à 4. Équipement: Kevlar, I Nécra et deux chargeurs, I Krar56 avec 1 chargeur, commande de neutralisation des drones de défense. Mutations: Régénération vampirique Description: Karl a subi une mutation qui lui permet de régénérer les blessures extrêmement rapidement. Son vieillissement est également interrompu. Les caractéristiques données ci-dessus sont celles qu'il aura au moment de l'arrivée des PJ. Il s'est placé en sommeil artificiel en attendant le jour où quelqu'un découvrirait l'épave Dès que les PJ s'approchent du Cerbère, un signal automatique le tire de son sommeil Son premier objectif est de manger, puis de s'emparer d'un appareil quelconque qui lui permettra de rejoindre une zone habitée

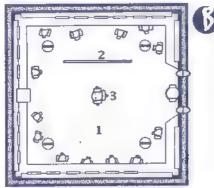
Le virus vampirique

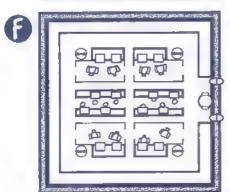
Un individu contaminé par le virus vampirique subit quelques changements. Sa Résistance, sa Force et son Instinct sont multiplies par 2. Il n'a plus de seuil d'inconscience, il est immunise contre les poisons, les gaz et le vieillissement. Son poids réduit de moitié. Son organisme régénère toute blessure légère instantanément, une blessure grave en 1 tour, une blessure critique en 2 tours, une blessure fatale en 4 tours et une blessure mortelle en 8 tours. La pression ne le tue pas, mais le place en léthargie. Pour neutraliser un tel être, il faut pouvoir lui infliger des dégâts supérieurs à son seuil de mort

tous les 8 tours, ou le soumettre à une pression fatale à un être humain, qui le placera en léthargie. Il est presque impossible de le détruire totalement. Le seul moyen de tuer definitivement l'une de ces créatures est de la faire mourir de faim. Placée en léthargie, elle n'a pas besoin de se nourrir, en revanche, si elle subit des dommages en continu pendant un nombre de jours suffisant pour amener une de ses caractéristiques à 0, elle meurt. Pour survivre, il faut qu'un individu contaminé se nourrisse. Pour cela, il doit neutraliser sa victime (pas la tuer), puis passer quelques minutes à drainer son essence vitale. Il plante ses ongles soit dans le cœur, soit dans la gorge de sa proie. Cela lui permet d'augmenter sa Résistance, sa Force, son Agilité, sa Rapidité et son Charisme d'un nombre de points égal à 10% de ceux de sa victime. Il ne peut augmenter ses caractéristiques de plus de deux fois ses caractéristiques de base (n'oubliez pas que pour la Force et l'Instinct, la caractéristique de base est déjà doublée). S'il ne mange pas, la créature perd I point de Résistance, d'Agilité, de Force et de Rapidité par jour. Elle perd 2 points de Charisme par jour. Sa Volonté et son Instanct sont augmentés de 2 points par jour. Dès qu'elle a mangé, la Volonté et l'Instinct redeviennent normaux. Si une caractéristique, à part le Charisme, tombe à 0, elle meurt Ces êtres infligent 2 points de dommages au corps à corps et doublent les bonus de Force. Il est extrêmement rare qu'ils épargnent une victime. S'ils n'ont pas le temps d'achever leur proie, celle-ci peut être contaminée. À chaque période égale à sa Résistance en jours, la victime effectue un test de Volonté, modifié par une intensité de 20. Chaque échec réduit la Résistance pour ce jet de l' point. Un échec critique indique que le personnage subit immediatement la transformation. Une réussite critique implique que le virus est neutralisé, Lorsque la Résistance tombe à 0, le personnage se transforme en l'une de ces créatures. Une personne affectée par le virus est capable d'hypnotiser ses victimes. Celles-ci doivent croiser son regard. Même și elle est protégée par une visière, la proie effectue un test de Volonté, modifie par la moyenne de la Volonté et du Charisme du monstre. Une réussite critique immunise la victime contre le pouvoir de cette créature particulière. Si elle échoue, la proie obéit aux ordres du monstre pendant I tour. Un échec critique indique que la victime sera toujours dominée par cette créature spécifique. Une victime peut tenter à chaque tour de se débarrasser du contrôle mental, en réussissant un nouveau test.



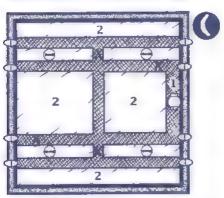


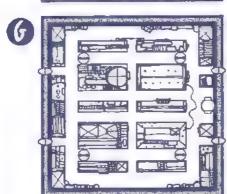


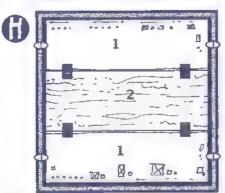


écupération de matériel

Les personnages peuvent récupérer les armures Kevlar dont sont vêtus les membres de la sécurité. Ils peuvent en trouver dans les différentes salles. Il en reste une dizaine en bon état. Les armes qui équipent les forces hegémontennes sont des fusils d'assaut Krar56 (Degâts 5, Coût 3 800, Rareté 9, Cadence 1 à 8, Munitions 28, Portee 30/80/140 m, Poids 3,2 kg) et des pistolets lourds Necra (Degáts 4, Cout 1 200, Rareté 4, Cadence 1 à 3, Munitions 10, Portée 10/40/80 m, Polds 1,8 kg). On peut en trouver une vingtaine de chaque modèle, répartis sur tout le bâtiment, principalement dans les zones de sécurité. Les ID de chaque membre d équipage peuvent être récupérés et revendus au marche noir (ils font d'excellentes bases pour des faux papiers). Les P) peuvent aussi récupérer pas mai de composants électroniques et quelques systèmes, s'ils en ont le temps et les moyens. Le MJ est libre de décider ce qu'ils peuvent prendre ou ne pas prendre.







Le « Cerbère », bloc par bloc

- A Quartier des officiers.
- I Écheile.
- 2 Ascenseurs.

B Passerelle.

- 1 Système tactique holographique.
- 2 Carte de route.
- 3 Fauteuil du commandant.

C Blocs de détention.

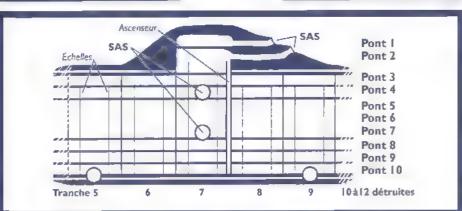
- 1 Passerelle grillagée.
- 2 Cellules.
- X Armes drones.

D Stockage CO₂. I Colonne d'air.

- E Salle de détente, infirmerie, mess.
- F Salle de détection.
- G Salle des machines.

H Hangar.

- l Hangar
- (véhicules ou armures).
- 2 Bassin de départ.





Gains pour l'aventure

Le culte du Trident remet à chaque personnage une somme de 30 000 sols s'ils ramènent le corps de Karl, 10 000 s'ils ne ramènent que des informations. De plus, le culte fera appel à eux pour d'autres missions. Tous les blessés seront soignés dans les meilleurs hôpitaux de la cité. Tous les frais de réparation des équipements endommagés seront couverts. L'aventure rapporte 20 points de talents, 1 point d'influence, 1 point de célébrité et 1 point de réputation positif (dans toutes les communautés). Même si leurs actions n'ont pas été publiques, tout se sait un jour ou

l'autre. Ils gagnent cependant 4 points négatifs auprès du mystérieux groupe qui a envoyé les assassins, si ceux-ci sont tués. Si les aventuriers préfèrent tenir un compte précis de leur célébrité, leur influence et leur réputation par rapport à des communautés et des organisations très précises, il gagnent en plus 1 point d'influence et 2 points de réputation positive auprès du culte du Trident. Si les aventuriers ont sauvé les prisonniers, ces derniers leur en seront éternellement reconnais sants. Ils gagnent donc I point d'influence et 2 points de réputation positive dans la confrérie de la Licorne ainsi qu'auprès de l'équipage de l'Argonaute.

Si le navire n'a pas été détruit, aux yeux des autonités, il ne présente plus aucun intérêt. Les aventuriers ont la possibilité de revenir le piller tranquillement, ou de vendre sa position à un groupe de charognards. Non seulement ils en tireront un bon prix (environ 20 000 sols en argent ou en objets de troc ou en services) mais, en plus, ils gagneront I point d'influence et 2 points de réputation positive dans la communauté des charognards.

> Philippe Tessier illustration : Léo Beker plan : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

JRTM



Ce scénario conviendra à un groupe de joueurs relativement expérimentés, qui ont intérêt à être perspicaces et habiles négociateurs. Le MJ doit être capable de gérer une situation ouverte et de mettre l'accent sur l'ambiance. Quant aux personnages, ils peuvent être de tous niveaux d'expérience.



Nous sommes au milieu du Troisième Âge, à une date de votre choix. Un général du Gondor, trop occupé à surveiller la frontière sud de l'Ithilien, n'a pas pu se rendre au mariage d'un neveu vivant en Arthedain. Il a donc chargé son aide de camp, Meneldur, de recruter des voyageurs pour porter un message de félicitations, ainsi qu'un cadeau original et exotique : une autruche capturée en Harad. Le message contient quelques informations plus ou moins confidentielles sur les opérations au sud de l'Ithilien, mais rien de fondamental pour la défense du royaume. C'est dans une grande ville du Gondor que Meneldur recrute les personnages, de préférence des Dúnedains ou des elfes. Ils pourraient, par exemple, lui être recommandés par une connaissance commune, chez qui il les rencontrera. Il explique très succinctement leur tâche, porter un parchemin confidentiel à Forostar, noble dúnedain résidant à Fornost Erain, et lui remettre un présent offert par son oncle; une autruche. Il ne mentionne pas le contenu du parchemin et ne fait aucune allusion au mariage. Cela n'a rien de confidentiel, mais Meneldur n'est pas homme à bavarder à tort et

à travers (et si cela pousse les PJ à s'imaginer que l'affaire est de la plus haute importance, tant mieux!). Le salaire prévu est de 10 pièces d'or par personne. On leur en verse 4 au dé part, ce qui leur permet d'acheter un cheval s'ils n'en avaient pas, et 6 au retour, à condition qu'ils prouvent que tout est parvenu à bon port. Les PJ devront retrouver Meneldur chez lui, à Osgiliath. Cette mission est effectivement facile et très bien payée, mais les aventuriers s'en souviendront longtemps, car des surprises les atten-

Sur la route

dent sur la grande route du nord.

Les PJ franchissent le gué de l'Isen sans difficulté, Le lendemain, ils croisent une caravane fortement armée. Il s'agit de marchands rentrant au Gondor, qui s'arrêtent et hèlent les personnages. Ils veulent prendre des nouvelles de la capitale, mais surtout les mettre en garde. Un dangereux bandit, Holbrack l'Irréductible, attaque régulièrement les voyageurs sur la grande route. Après avoir décrit les méfaits du brigand, un guide leur conseille de faire un détour. Il connaît un che min plus long, mais plus sûr. Ce nouveau trajet les amène à s'enfoncer dans le pays de Dun, où il convient d'être prudent en raison du caractère particulier de cette région et de ses habitants. Le guide peut leur dessiner un itinéraire passant par le nord et rejoignant la grande route à la hauteur de Larach Duhnnan, la plus civilisée des villes dunéennes. (Si jamais les PJ décident de poursuivre sans tenir compte des avertissements des marchands, rien ne vous empêche de continuer l'aventure comme si de rien n'était.)

Pour décrire le pays de Dun, vous pouvez vous inspirer de la Bretagne et ses vallons couverts de forêts ou de landes, d'où émergent parfois quelques pierres dressées. Quant aux habitants, que l'on pourrait rapprocher des Celtes, ils sont peu chaleureux. Toute maladresse peut entraîner de vives réactions chez ces guerriers susceptibles. Après un jour ou deux, alors que le groupe n'a pas traversé de village depuis plus de quatre heures, les personnages entendent des gémissements provenant d'un dolmen situé en bordure de route, tout près d'un bois. À l'abri des pierres se trouve un enfant d'environ cinq ans. Il sanglote, mats il n'a pas l'air blessé. Les personnages ne l'effrayent pas, bien au contraire : il leur demande de la nourriture, car il n'a rien mangé depuis le

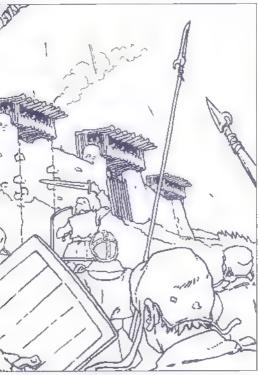


matin. Il s'appelle Jonas et il a mal aux pieds (il a perdu l'une de ses chaussures). Mais la vraie raison de ses pleurs, c'est qu'il ne sait pas comment rejoindre sa maman, car il y a des guerriers sauvages devant le manoir. Il n'en dira pas beaucoup plus. Selon lui, les guerriers sont une dizaine (il ne sait pas compter plus loin).

En toute logique, les personnages devraient essayer de le raccompagner. De toute façon, cela ne leur fait pas faire de détour. Le manoir se trouve sur leur chemin.

Au secours des assiégés

Après quelques kilometres, le manoir apparaît au détour d'un virage. C'est en fait une belle ferme fortifiée, placée sur un coteau au confluent de deux cours d'eau (voir plan). Au loin, on distingue des guerriers dunéens, qui tentent de se ruer à



l'assaut des murs. Abrités de leurs bouchers, ils portent une échelle, mais finissent par refluer face aux flèches des défenseurs. Il est facile de s'approcher de la scène par l'autre versant, qui est boisé. De là, les personnages pourront évaluer les forces en présence. Une quinzaine de guerriers dunéens assiègent la ferme. Certains sont munis d'arcs et tirent sur les défenseurs, qui repliquent avec énergie. Deux morts gisent au bord de la rivière. Par ailleurs, en bordure du bois se trouvent des troncs d'arbres empilés, des amoncelle ments de roches et quelques menhirs. À un moment donné, des guerriers se dirigent dans cette direction pour prendre un tronc destiné à servir de bélier.

Les personnages peuvent intervenir à tout instant, mais essayez de ne pas leur donner l'impression que vous les forcez à le faire. Ils peuvent attaquer, ou plus subtilement faire dévaler rochers et troncs sur les attaquants. Ceux-ci seront fort surpris d'être pris à revers, surtout s'il est fait usage de magie. Les défenseurs en profitent pour les cribler de flèches, et les Dunéens prennent la fuite très rapidement. Jonas saute de joie et se

dirige vers la ferme, tandis que des «hourras» retentissent derrière les murs. Le groupe est accueilli en libérateur par une vingtaine de personnes, un peu surprises. Marendil, un homme en armure, vient les remercier, tandis que Jonas se jette dans les bras de sa mère. On interroge les personnages pour savoir qui ils sont et d'où ils viennent. Si le nom d'Holbrack est mentionné, ils ressentent comme un malaise chez leurs interlocuteurs, qui se dépêchent de changer de sujet. S'ils parlent de leur mission, ils éveillent un intérêt qui sera dans un premier temps bien dissimulé

La version des événements racontée par les assiégés est simple. Ils ont été attaqués ce matin par ces Dunéens, qu'ils présentent comme des barbares belliqueux. Ils affirment qu'il ne s'agissait pas de la troupe d'Holbrack, en évitant d'en dire plus. On invite bien entendu le groupe à rester et à se reposer, et l'on conduit les chevaux et l'autruche dans l'écurie. Si les personnages ne souhaitent pas rester, on leur fait comprendre qu'il serait dangereux de s'aventurer dehors après ce qui vient de se passer. Au besoin, Marendil leur interdit purement et simplement de sortir, en laissant des gardes devant la porte. Les PJ réaliseront bientôt qu'ils sont enfermés avec la troupe d'Holbrack l'Irreductible!

Que s'est-il passé?

Le scénario change alors de dimension pour deve nir un huis clos. Vous allez devoir faire vivre la ferme et ses occupants et gérer les actions des personnages.

Mais commençons par quelques précisions. En 1448 TA se termine la Lutte Fratricide, une guer re civile qui a affaibli le Gondor et vu le départ des rebelles, chassés lorsque le roi Eldacar reprit possession de son trône. Certains de ses anciens adversaires ont trouvé refuge à Umbar, d'autres sont devenus des brigands et sévissent aux frontières du royaume. C'est ainsi que l'un d'eux, Holbrack l'Irréductible (ou l'un de ses descendants, selon l'époque où vous jouez), s'est installé entre le Gondor et le pays de Dun. Outre des actions de guérilla, ces anciens rebelles recherchent des moyens de financer un nouveau soulèvement, et l'attaque des voyageurs n'est pas assez rentable En étudiant de vieux livres, Holbrack a trouvé trace d'un glorieux chef de guerre dunéen, Gwydan, mort voici 2000 ou 3000 ans. Il aurait habité un manoir nommé An Erweg, où son trésor serait toujours caché. Maintes légendes, déformées par le temps, courent sur son compte. Il aurait vécu près de deux siècles, et son manoir, devenu une ferme gondorienne, n'a pas bonne réputation. Bien entendu, c'est celui où se trouvent les PJ.

Ayant pris par surprise la ferme d'An Erweg, les brigands ont enfermé les occupants au dernier étage du donjon et ont commencé à fouiller les bâtiments, à la recherche de l'or de Gwydan, Malheureusement pour eux, deux personnes ont été oubliées, se sont enfuies et ont donné l'alerte au clan dunéen le plus proche. Son chef a envoyé une petite troupe, que l'intervention mattendue des personnages a fait fuir. Les brigands ont tout d'abord pensé qu'ils étaient secourus par le reste de leur bande, resté surveiller leur QG. En voyant

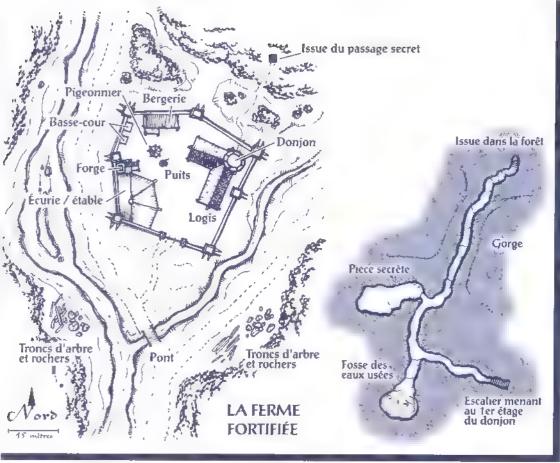
les P1 entrer, ils ont constaté leur erreur, mais ils n'ayaient plus d'autre choix que de les accueillir Ils se trouvent maintenant bien ennuyés, car ils ne savent pas trop comment réagir. D'un côté, ils ont une dette envers les personnages, de l'autre. ceux-ci les dérangent dans leurs recherches. De plus, en cas d'attaque, ils peuvent être un renfort précieux, car ils se trouvent maintenant dans le même bain que les brigands (les Dunéens ont vules PI, et ils les prennent pour des membres de la bande). Bien entendu, Holbrack et ses sbires auront bien du mal à dire spontanément qui ils sont et ce qu'ils font là. Dans un premier temps, ils essayeront de se faire passer pour les occupants de la ferme et d'endormir la méfiance de leurs «invités». À moins que les PJ ne soient trop naifs, ils finiront bien par se douter de quelque chose. Les relations avec le groupe risquent alors d'évoluer, et les PJ devront faire preuve de tact pour ne pas obliger les brigands à les traiter avec moins de bienveillance. Si les personnages évoquent leur mission, ce sera encore plus difficile Holbrack essayera d'en savoir plus et de récupérer le parchemin.

Le décor et les protagonistes

La ferme fortifiée est un ensemble ancien, bien qu'un œil averti soit en mesure d'y déceler différentes époques de construction. Le logis principal et la bergerie datent du deuxième tiers du Deuxième Âge, alors que les autres bâtiments et la muraille ont quelques siècles de moins. L'enceinte fait 4 mêtres de haut, et n'offre pas une excellente protection. Aux angles de la muraille, des tours de même hauteur servent surtout de réserves de matériel et n'ont qu'une meurtrière. On accède au chemin de ronde par ces tours, qui sont tout de même crénelées. Seul le logis possède un etage. Le donion en a deux, couverts par un toit. Sous celui-ci se trouve une passerelle amovible qui permet d'atteindre la tour la plus proche. À l'arrière de la ferme, une tour possède une poterne très résistante, qui donne accès à un chemin étroit. Celui-ci rejoint la forêt en franchissant une gorge qui n'est visiblement pas naturelle. Elle offre une protection supplémentaire à la ferme, sur le côté qui n'est pas escarpé. On le franchit par un remblai étroit, qui conduit aux bois (le passage secret se trouve juste en dessous).

La basse-cour est plutôt vide. On y trouve des poules et des dindons, dans deux bâtiments en bois. Quelques lapins s'ennuient dans leurs clapiers. Non loin d'eux, il y a un superbe pigeonnier de 4 mètres de haut et de 3 mètres de diamètre. Il est vide. Une charrette se trouve à l'intérieur, ainsi qu'une charrue et divers instruments agricoles, mais tout est mal rangé et forme un beau fouilles.

La bergerie, où se trouvent quelques chèvres et moutons, est un bâtiment en pierre dont le plafond n'est qu'à deux mètres du sol. Il est le seul dont les murs soient blanchis à la chaux. Si les personnages ne se montrent pas curieux, ce sont les brigands qui découvriront les fresques que recouvre l'enduit. Elles sont plutôt lugubres. On y voit des orcs massacrant des elfes, de grands chefs militaires humains, et un personnage beau



et effrayant que personne ne saura reconnaître, puisqu'il s'agit de Sauron dans l'une de ses formes du Deuxième Âge. Seuls de grands érudits, principalement elfes, seraient en mesure de l'identifier. Mais un peu d'intuition permettra aux PJ de deviner que ce bâtiment servait, il y a bien longtemps, au culte du Seigneur Ténébreux. L'écurie sert aussi d'étable. Elle est construite en pierres, et le plafond est à 3 mètres du sol. Il y a de bonnes chances que les personnages y dorment, dans la soupente où l'on stocke le foin. Ils seront discrètement surveilles.

Le logis est constitué de deux ailes, qui rejoignent le donjon. Au rez-de-chaussée se trouve une grande salle commune, la cuisine et des chambres. À l'étage, il y a d'autres chambres, un atelier de tissage et un grenier dans lequel on stocke principalement du grain. Un puits donne directement dans la cuisine. Dans un angle, une porte cache une fosse étroite. Elle sert de latrines, et on y évacue les eaux usées.

Le donjon comporte deux étages et une cave, dans laquelle sont conservés des ahments et des tonneaux de vin ou de cidre. Le rez de chaussée n'est qu'un lieu de passage, tandis que les chambres des étages sont plus luxueuses. Tous les lits du logis sont dans des alcôves, qui peuvent être fermees par des panneaux de bois pour conserver la chaleur.

Avant l'arrivée des brigands, la ferme abritait quinze personnes. Treize d'entre elles sont enfermées dans le deuxième étage du donjon. Les brigands, eux, sont vingt quinze hommes, trois femmes et deux enfants ils occupent donc toutes les chambres, y compris celles qui étaient réser vées aux invités. Inutile de dire qu'ils se retrou vent à l'étroit, surtout après l'arrivée des personnages' Selon les circonstances, des hommes libéreront une chambre pour le groupe, ou ils devront dormir dans l'écurie. Mais de toute façon, les personnages ne seront pas séparès, pour mieux surveiller leurs faits et gestes. Par ailleurs, des problèmes de rationnement risquent de se

poser, car il faut maintenant nourrir près de qua rante personnes.

Pour faire vivre les lieux, vous devrez faire ressortir du lot quelques personnalités. Donnez l'occasion aux PJ, à un moment ou à un autre, de rencontrer les personnes suivantes.

- Holbrack. Le chef de la bande est un Dunedain en pleine force de l'âge, né voici plus de 200 ans. C'est un homme d'autorité, grand et gros, aux cheveux noirs, avec une voix forte. Les personnages ne le verront pas avant le premier repas, car il passe son temps à fouiller le logis et à consulter les livres qui s'y trouvent. Il délègue l'organisation à son second, Marendil.
- Marendil. Plus grand, plus fin et moins âgé que son patron, c'est également un Dúnedain. Il diri ge la défense des lieux et est assez nerveux, car il sent que les Dunéens vont revenir. Il reste toujours sur le pied de guerre, et passe son temps à motiver ses hommes. Ceux-ci restent en permanence sur le qui-vive.
- Hilmer. Le cuismier est un petit gros, au caractère notoirement ronchon. Il bougonne souvent qu'il a trop de travail, qu'il est impossible de préparer des repas corrects dans ces conditions, etc. Il s'emporte très facilement, et se promène toujours avec un couteau de boucher.
- Isore. La femme d'Hilmer est un peu forte et très avenante. Elle est sympathique, peu farouche et n'hésitera pas à séduire un personnage, si elle en trouve un à son goût (à votre discrétion). Elle a peur de son mari, et prendra de nombreuses précautions. Les hommes de la troupe ne la touchent pas, car ils ont trop peur de la colère d'Hilmer. S'il la surprenait avec quelqu'un, le cuisinier n'hésiterait pas à se servir de son conteau
- Auréa et Loralie. Les deux autres femmes de la troupe sont les compagnes de deux solides gaillards, mais elles sont considérées comme des brigands à part entière, car elles savent se battre. Auréa est la mère de Jonas, et Loralie a un fils de dix ans, Peter.

- Alaris. C'est ce jeune homme qui s'occupera des personnages, dans un premier temps. Il est gentil et droit. Ce n'est pas un brigand dans l'âme, ni un rebelle. Il a suivi son frère dans la troupe, et il essaye tout simplement de vivre. Son existence actuelle lui convient, et il n'a pas particulièrement l'impression de faire le mal. Il n'est pas corruptible.
- Undésix. Le frere aîné d'Alaris n'a rien d'un tueur, lui non plus. Son tempérament d'aventurier l'a conduit à rejoindre Holbrack.
- Merobald En revanche, ce petit boi teux est avant tout un brigand. Hargneux, intéressé par les richesses et les pillages, il s'est joint à Holbrack par cupidité. Il vit au jour le jour et peut s'avérer très désobéissant.
- Nodar. Cet ancien officier est un vrai rebelle. Il a rejoint Holbrack par idéal et est d'une fidélité exemplaire envers son «commandant». Il ne perd jamais de vue leur objectif: la lutte contre le Gondor.
- Les autres membres de la troupe En général, ils sont jeunes, rustres et lourdauds. Ils ont toujours une arme sur eux.

Dans la cage

Quelques événements vont ponctuer le séjour à la ferme. N'hésitez pas à en improviser d'autres, et à les combiner aux initiatives des PJ.

Si les personnages font bien attention, ils pourront peut-être remarquer que des aliments secs sont apportés au donjon (Hilmer ne s'embête pas à cuisiner pour les prisonniers).

Lors du premier ou du deuxième repas, une vian de très savoureuse sera servie à table. Effectuez un jet de Perception difficile pour chaque personnage. Ceux qui réussissent se rendent compte qu'ils n'en ont encore jamais mangé. S'ils demandent autour d'eux, les hommes ne sauront pas non plus la reconnaître, certains proposeront de la chèvre, d'autres du sanglier... Interrogé, Hilmer répondra avec un sourire énigmatique qu'il s'agit de la surprise du chef. Lorsque les personnages comprendront qu'ils viennent de manger l'autruche, tous les autres éclateront de rire.

Un peu plus tard, dans la journée, un grand bruit attire l'attention de tous les occupants de la ferme. Il provient du pigeonnier, où un effondrement vient de se produire, alors que plusieurs hommes étaient en train de fouiller le bâtiment. Ils ont mis à jour une cave qui n'était plus utilisée, et le sol a fini par céder. Il y a deux blessés, que les personnages pourront soigner s'ils le veulent, mais on ne les laissera pas visiter la cave. De toute façon, il n'y a rien d'intéressant à v trouver. Cela devrait toutefois permettre au groupe de deviner que les hommes d'Holbrack sont en train de faire des recherches. D'ailleurs, on ne les laisse pas entrer dans la forge, sous prétexte qu'elle est en réparation, ni dans certaines pièces où règne un beau fouillis, «dû à la panique du siège».

Pour éviter d'être dérangés dans leurs recherches par les personnages, les brigands cherchent à les occuper, si possible en déterminant leurs capacités, en les valorisant et en leur faisant plaisir (ce qui ne devrait pas poser de problemes, si les PJ aiment vanter leurs qualités). Parmi les activités possibles :

- Leur faire réparer un bâtiment endommagé (au besoin en les payant, si les personnages pensent toujours qu'ils ont affaire aux véritables occupants).
- Leur faire traduire un livre ancien (sans lien avec leurs recherches). Selon le sujet du livre, le personnage peut acquérir des bonus dans une compétence comme la Botanique.
- Profiter de leur expérience dans certaines compétences pour l'enseigner à un enfant ou à un membre de la troupe (là aussi, en les payant au besoin).
- Leur apprendre une nouvelle compétence.
- Les laisser exercer des compétences artistiques, ou à la rigueur jouer aux cartes avec eux.

Des issues?

Le groupe va passer deux jours dans la ferme, avant que n'arrivent une centaine de Dunéens des clans voisins. Ils sont nombreux, très en colère et bien commandés. Bref, il sera impossible de résister à leur attaque. La suite des événements dépend des PJ, et plus tellement de vous. Deux orientations sont possibles: ils peuvent collaborer avec les bandits (ou du moins faire semblant), ou se rebeller. La deuxième solution n'est vraiment pas la meilleure, car les personnages risquent fort de finir enfermés au dernier étage du donjon, et d'être délivrés avec les autres par les Dunéens. En effet, libérer les prisonniers est une mission impossible, et montrer une grande fidélité au Gondor ne peut qu'entraîner la colère d'Holbrack. Se retourner contre les bandits pen dant l'attaque des Dunéens serait encore plus catastrophique. Outre les risques d'être tué pendant le combat, il est fort peu probable que les guerriers distinguent les PJ des bandits. De plus,



▶ Holbrack

Guerrier nív. 10. PV 30, TA · CR, BD 25 + bouclier, BO 120 (épée large).

▶ Marendil

Guerrier niv. 8. PV 25, TA: CM, BD 15 + bouclier, BO 110 (épée large).

▶ Hilmer

Guerrier niv. 5 PV 80, TA: sans, BD 10, BO 90 (couteau).

► Troupe d'Holbrack

Guerriers, scouts et rangers, niv. 4 à 6. PV 50 à 100, TA: sans/ CS/ CR, BD 10 à 20 + boucher, BO 50 à 110 (épée courte, arc long ou composite).

Dunéens

Guerriers et scouts, niv. 3 à 8. PV 50 à 100, TA: sans/ CS/ CR, BD 10 à 20 + bouclier, BO 50 à 110 (épée courte, javelot ou arc court) ils auraient bien du mal à s'expliquer et à justifier leur présence sur les lieux.

En revanche, il est tout à fait possible d'explorer la ferme, même s'il est peu probable que les bandits révèlent ce qu'ils sont en train de chercher. Un peu de curiosité bien placée permet de comprendre en gros ce qui se passe, et d'accélèrer les découvertes. Le deuxième jour, sentant le temps manquer, Holbrack accepte que les personnages participent aux recherches. Il leur dit simplement qu'il cherche des oubliettes ou un passage secret, et un trésor. À part le deuxième étage du donjon, toutes les autres pièces leur seront accessibles. Toujours le deuxième jour, si les personnages ne l'ont pas encore fait, Holbrack donne l'ordre de fouiller la bergerie, ce qui permet de découvrir les fresques. Il fait aussi creuser au hasard dans la cour, mais cette opération est trop longue pour aboutir. Pourtant, le trésor se trouve bien sous terre! Si les personnages ne trouvent pas le passage secret, c'est à vous de décider si les brigands le découvrent seuls, ou s'ils devront affronter les Dunéens.

Le passage secret s'ouvre au premier étage du donjon. On y accède par un lit situé dans une alcôve. Puisqu'il s'agit des chambres des maîtres, ses bois sont gravés de motifs (animaux, végétation .). Dans l'un des panneaux, de petits fruits situés en haut et en bas s'enfoncent, si l'on pousse fortement dessus. On peut alors retirer le panneau, découvrant ainsi une trappe camouflee en mur. Tout cela est bien entendu extrêmement difficile à voir (-30 lorsque vous effectuerez les iets de Perception). Les propriétaires ignorent totalement l'existence de ce passage secret, et Holbrack, qui dormait justement dans ce lit, n'a pas eu le réflexe de chercher ici. La trappe donne sur un escalier très étroit et raide, qui descend sur 8 mètres, soit sous le niveau de la cave. Un boyau mène à une porte ancienne. Elle est fermée, mais cède très facilement, dès le premier coup d'épaule. Derrière, les PJ découvrent un couloir dans lequel règne une odeur nauséabonde. Des rats fuient, chassés par la lumière. Une extrémité du couloir communique avec la fosse des eaux usées par de petites ouvertures, qui permettent aux liquides de s'écouler. D'ailleurs, il serait possible d'accéder à ce couloir en péné trant dans la fosse, puis en démolissant la paroi. Encore faudrait-il accepter d'entrer dans la fange jusqu'aux genoux... De l'autre côté, le couloir s'éloigne de l'enceinte de la ferme, et passe sous le chemin qui franchit la gorge. Il remonte ensuite et aboutit à une trappe, au milieu de la forêt. Elle s'ouvre vers le bas, ce qui entraîne la chute de quelques dizaines de kilos de terre sur celui qui l'actionne. Ensuite, ce sera la liberté, à condition de ne pas tomber par hasard sur des Dunéens.

Il reste à trouver la cachette du trésor. En suivant les rats, les personnages remarqueront peutêtre que certains s'engouffrent dans des trous, le long de la paroi du couloir. Cela leur permet de localiser l'emplacement d'une porte secrète qu'il aurait été presque impossible de voir autrement (jet de Perception, difficulté Folie pure). Elle est camouflée avec soin, et complètement bloquée. Il faut la défoncer avec des instruments lourds, ce qui entraîne la chute de plusieurs gros rochers (pouvant infliger des blessures critiques de type

B). Une fois le passage ouvert, une aura de ténèbres semble se répandre dans le souterrain. Les sources lumineuses éclairent moins loin. En pénétrant dans la piece, les personnages remarquent tout d'abord des tapisseries en lambeaux, des fresques, et des runes gravées dans la pierre. Tout le monde effectue un jet de Résistance à la magie (Essence, niveau 5 à 10). Ceux qui échouent s'enfuient, terrorisés, et ne reviendront plus dans cette pièce. Les autres peuvent explorer les lieux et découvrir du mobilier prouvant que cette pièce a été habitée, des pièces d'or et d'argent, de la vaisselle précieuse, des bijoux du Premier Âge, des objets elfes (provenant d'Ost in-Edhil) et quelques objets nains et orientaux du Deuxième Âge. Les fresques et les tapisseries montrent les victoires de Sauron sur les elfes à Ost-in-Edhil, ou ses conquêtes à l'est. Il y a aussi plusieurs grimoires, mais ils sont moisis et rongés par les rats. Des sages connaissant l'histoire de la Terre du Milieu comprendront que cette pièce a servi de repaire à un ancien allié humain de Sauron, à qui il remit l'un des neufs Anneaux. Le Nazgûl revint séjour ner dans ce qui fut autrefois sa demeure (ce qui explique la présence de l'ancien temple, devenu bergerie), mais il finit par l'oublier. Il n'y a donc rien à craindre, à part des pièges, si vous voulez en placer. Le trésor est trop volumineux pour que les personnages puissent tout emporter, mais il faudra vraisemblablement le partager avec les brigands. De plus, la marchandise sera difficile à écouler, car même les pièces n'ont plus cours. Bref, ils n'en tireront pas la valeur qu'ils pouvaient estimer. Toutefois, certains objets pourraient être le point de départ de nouvelles enquêtes.

Épilogue

Une fois sortis de la ferme, le groupe devra se séparer des brigands ou des Dunéens, sans doute après de rudes négociations. Puis ils pourront tranquillement poursuivre leur chemm (ou retourner au Gondor, s'ils n'ont plus rien). À Larach Duhnnan ou à Tharbad, la chance leur sourit; une troupe de bateleurs en représentation possède une autruche, parmi d'autres animaux. Selon leurs ressources, ils pourront l'acheter (20 pièces d'or) ou ils devront la voler (mais attention à son ami le lion, au lanceur de couteaux et à la milice locale!).

Parvenus en Arthedam, ils seront peut être décus d'apprendre que ce voyage était surtout destiné à convoyer un cadeau de mariage. Mais on leur remet une petite récompense et une nouvelle lettre pour leur employeur. De retour à Osgiliath, Meneldur leur paie le soide de leur salaire. Il est aussi en mesure de leur racheter ce qu'ils ont puprendre dans le trésor, ce qui leur évitera des problèmes avec certains objets d'origine douteuse. Mais surtout, s'ils racontent en détail leur histoire. Meneldur les enverra chez l'Intendant. Ce dernier décide d'envoyer des agents sur place pour enquêter à la ferme et partir sur les traces d'Holbrack. Il invite les personnages à se joindre à eux, ce qui leur ouvrira peut être une belle carrière. Mais c'est une autre aventure...

> Olivier Guillo iliustration : Léo Beker plan : Cyrille Daujean 🌶

CONSPIRATIONS

<< si les symptômes persistent... >>

Ce scénario est destiné à un MJ, des joueurs et des personnages expérimentés. La possession du supplément « Al Amarja » est chaudement recommandée.

Introduction

Cette aventure se déroule à Al Amarja, où les PJ résident depuis maintenant un certain temps. Elle met en scène un certain John Dale, un individu que les Pj ont fréquenté par le passé mais qui semble aujourd'hui prisonnier d'une nevrose profonde et durable. Aux dernières nouvelles, John (que les personnages n'ont pas vu depuis six ans), vient de sortir du Centre de soins psychothérapeutiques de Skylla, une «maison de repos» réservée aux cas les plus sérieux. Insistez au besoin sur le sentiment de culpabilité refoulé que nourrissent peut être les PJ à l'égard de leur ami. Bien sûr, il n'est jamais très facile d'essayer de tirer un sourire à un maniaco-dépressif, mais ils auraient quand même pu essayer, non? Pour comprendre l'itinéraire de John, dont les personnages ignorent finalement beaucoup de choses, il nous faut revenir une dizaine d'années en arrière.

Vos paupières sont lourdes

Nous sommes en 1986. Dépressif, John Dale suit une psychothérapie auprès du docteur Jacob Magnus, l'un des spécialistes les plus renommés de l'île. Magnus a de beaux jours devant lui il n'est âgé que de 39 ans, et ses travaux sont déjà unanimement reconnus. Maiheureusement, sa propre santé mentale est chancelante. Magnus est un mégalomane perfectionniste doublé d'un paranolaque. Il craint sans cesse qu'un collègue trop doué n'éclipse sa propre notoriété. Toujours en avance d'une méthode, Jacob expérimente sur John Dale une technique qu'il a baptisée «hypnose postévolutive». Dans les cas classiques d'hypnose, le thérapeute se penche sur le passé du patient pour essayer d'en extirper les éléments névrotiques. Magnus, lui, fait ce que très peu de médecins se risquent à tenter. Il fait parler le patient sous hypnose .. de son avenir. Et l'expérience fonc tionne. Elle fonctionne si bien que Magnus se

prend peu à peu au jeu et découvre que la «prescience» de John Dale s'êtend non seu lement au futur de façon «verticale» (sur une échelle de temps linéaire) mais aussi de manière «horizontale». À partir d'un instant donné, John Dale parvient à entrevoir

son destin... et celui des personnes gravitant dans son entourage. Procédant par analogie. Magnus parvient à faire parler son patient de la seule chose qui l'intéresse vraiment son propre avenir. Il déchante rapidement lorsque John lui apprend que sa prometteuse carrière sera brisée par un certain Pierce Kessler, sans pouvoir lui en dire plus. Magnus est aussi furieux qu'an goissé. Il fouille le subconscient de son patient à la recherche d'informations complémentaires. mais se heurte toujours aux mêmes barrières mentales. Il parvient tout de même à obtenir une indication sur la date de sa déchéance. 1997. John Dale ne garde aucun souvenir des ces séances d'hypnose, et Magnus ne tarde pas à se séparer de lui. Il ne lui est plus d'aucune utilité. Lorsqu'à la fin de l'année 1996, Jacob Magnus parvient enfin à synthétiser la molé cule dont la formule lui échappait depuis dix ans (molécule qui sert de base à une préparation médicamenteuse révolutionnaire, l'eupherein, un antidépresseur pas comme les autres), il commence à prendre peur,

Qui est ce mystérieux Kessler qui s'apprête à réduire à néant tous ses efforts? Dans le doute, Magnus décide de procéder à un nettoyage par le vide Supposant (à raison) qu'il s'agit d'un Kessler vivant sur Al Amarja, il ouvre son annuaire et coche tous les Pierce Kessler de l'île, ils sont six, Cela tombe bien, songe Jacob, au moment où John Dale quitte la maison de repos où il vient de passer plusieurs mois infructueux. En effet, son ex patient vient justement d'avoir 36 ans. Six meurtres, et $6 \times 6 = 36$. John fera un coupable idéal, pour peu que Magnus prenne la peine de teinter ses crimes d'une pseudo-connotation ésotérique. Les effets de l'eupherem, que le psy chiatre a prescrit à son ancien patient sur sa demande, devraient suffire à faire le reste. Ce que Magnus ne sait pas, c'est que le véritable

nom de John Dale est Pierce Kessler. John l'ignore également . il a été adopté à sa naissance.

Ne coupez pas!

L'aventure commence un soir de mars, alors que les PJ sont tous réunis chez l'un d'entre eux pour une soirée entre amis. Le téléphone sonne. Le personnage qui décroche percoit une voix angoissée au bout du fil, et le bruit des vagues qui se brisent contre les récifs, à l'arrière-plan, «Aliô? Euh, c'est John à l'appareil, John Dale, vous vous souvenez? C'est pour vous dire que j'en suis à quatre, maintenant. Vous avez vu les informations? Quatre morts? Est-ce que vous savez quand est-ce que tout ça va s'arrêter? Parce que moi, je n'en ai pas la moindre idée. » L'homme raccroche. Ce matin, aux informations, les personnages ont entenduparler de l'affaire du «numérologue», une série de meurtres sans liens apparents dont la quatrième victime, un avocat sans histoire, vient d'être decouverte la veille au soir, baignant dans son sang. Le premier meurtre a eu lieu il y a trois semaines, et les autorités se perdent en conjectures sur le mobile de ces crimes, aussi «propres» et rapides qu'inexplicables. L'assassin signe ses forfaits d'une note envoyée le lendemain aux journaux, un énigmatique «6» inscrit sur une simple feuille de papier. Les PJ n'ont plus eu de nouvelles de John Dale depuis six ans. Ils savent qu'il a eu des problèmes, qu'il a effectué plusieurs séjours en maison de repos et qu'il a toujours été vaguement depressif. Mais de là à tuer! Laissez-les tergiverser quelques instants, puis faites retentir la sonnerie du téléphone une seconde fois, avant qu'ils aient eu le temps de prendre une décision. Cette fois, le PJ tenant le combiné ne reconnaît pas la voix. L'homme qui se trouve à l'autre bout du fil n'est autre que le docteur Jacob Magnus, qui a suivi John Dale pour s'assurer qu'il



ne lui arrivait rien de fácheux. Dale est persuadé d'être l'auteur des meurtres commis par Magnus Son psychisme, déjà très fragilisé, a succombé aux effets pervers de l'eupherein. Jacob veille simplement à ce que son patient ne fasse rien qui pourrait involontairement le disculper. L'ayant filé jusqu'à la cabine téléphonique d'où il a appelé, il s'est empressé d'appuyer sur la touche «bis» pour s'enquérir de l'identité de son interlocuteur. «Bonsoir, commence-t-il d'une voix aussi neutre que possible. Docteur James Ridgway à l'appareil. Je suis chargé de mission auprès du gouvernement d'Al Amarja dans l'affaire du numérologue, dont vous avez certainement entendu parler. Je souhaiterai vous rencontrer dans les plus brefs délais, disons ce soir. C'est au sujet de John Dale. Il est... votre ami, n'est-ce pas? Je ne peux pas vous en dire plus, mais il est urgent que nous nous rencontrions. Disons cette nuit, à une heure. Au Bar de l'écume, sur la route de la Liberté. Ce ne sera pas long, mais je vous assure que c'est nécessaire, avant que votre ami ne tue à nouveau. » Magnus raccroche avant que le PJ ait eu le temps de lui poser la moindre question. Il serait bien sûr préférable que les personnages acceptent le rendez-vous. Jacob Magnus entend se débarrasser rapidement des amis de John Dale, et il a préparé un petit piège à l'attention de son interlocuteur. Il ne s'attend pas à ce que celui-ci vienne accompagné. Peu importe, il improvisera.

Fait chaud, ici...

Magnus attend le PJ en compagnie d'une bouteil le de vin gris, installé devant une petite table crasseuse. Le *Bar de l'écume* est un petit bouge désert, situé sur les falaises qui bordent la mer. Les personnages peuvent remarquer une cabine teléphonique à proximité de l'établissement. Dale

et Magnus ont tous les deux appelé de là, lacob esquisse une petite grimace de surprise lorsqu'il voit les PJ arriver à plusieurs, mais il se reprend rapidement. Son but reste de supprimer tout intervenant génant, à la fois par nécessité, mais aussi pour faire peser plus de soupçons encore sur John Dale. Bien entendu, Magnus est fou, et les personnages ne tarderont pas à s'en apercevoir. À part lui, la seule personne présente est Marco, le patron du bar. Jacob Magnus est un petit homme chauve, impeccablement vêtu, à l'élocution parfaite. Il paraît très sur de lui le fait d'être devenu la nouvelle coqueluche d'AATV lui a donné un surcroît d'assurance. Les PJ le reconnaîtront ils? Tout dépend de leur consommation télévisuelle... Magnus va noyer le poisson pendant quelques minutes pour essayer d'en savoir plus sur les Pl et sur la nature des liens qui les unissent à John Dale. Dans le même temps, il tente de glisser le contenu de quelques capsules d'eupherein dans les verres des personnages, juste au cas où son plan initial ne fonctionnerait pas. Son idée est très sim-

ple : Magnus se fait appeler sur son portable par un service de messagerie vocale à une heure pré cise. Prétextant un problème, il s'excuse et sort du bar pour aller chercher un dossier «oublié» dans sa voiture. En fait de dossier, il se munit de deux bidons d'essence, déverse leur contenu autour du bar et craque une allumette, avant de retourner en courant vers sa voiture et d'alerter les secours... une fois revenu à Vertige (où il possède un pied-à-terre). Si les PJ se sortent vivants de cet épisode et qu'ils retrouvent Magnus, celuici leur expliquera avoir été assommé, puis ligoté et jeté dans un fossé. « Je n'ai pas vu mon agresseur, explique-t-il, mais lorsque J'ai compris ce qu'il avait l'intention de faire, j'ai essayé de crier pour vous prévenir. » À l'en croire, le docteur est parvenu à se défaire de ses liens en les frottant contre une pierre coupante, et n'a eu que le temps de prévenir les secours. Il a retrouvé sa voiture abandonnée, quelques centaines de mètres plus loin. Il est possible de démentir cette affirmation en se renseignant auprès de la caserne principale des pompiers d'Al Amarja, qui identifient systématiquement la provenance des appels reçus. Reste un étrangeté qui aura certainement fait tiquer les PJ · pourquoi se présenter sous un faux nom? Selon Magnus, c'était une simple précaution. Après tout, il ne connaissait pas les personnages, et ceux-ci ont un tueur fou dans leur carnet d'adresses...

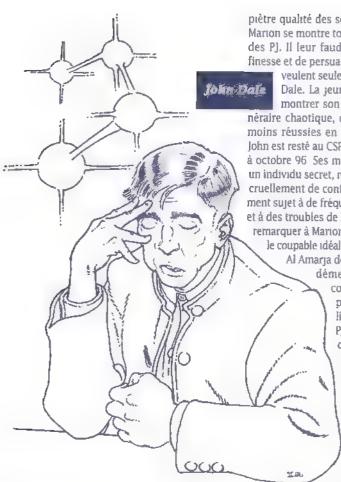
The truth is out to lunch

Les PJ peuvent commencer leur enquête de plusieurs manières. Dans un premier temps, il est logique de s'intéresser au lieu même du drame. Dans la cabine téléphonique d'où John Dale et Jacob Magnus ont appelé, l'annuaire a été préci-

Pas d'utilisation prolongée sans avis médical

L'eupherein, le médicament inventé par le docteur Jacob Magnus, possede d'étonnantes propriétés. Son action sur l'organisme s'apparente à celle d'un fichier exporté sur le disque dur d'un ordinateur — un fichier qui « écraserait » le texte précedent, comme si celui-ci contenait un virus menaçant l'intégrité du système dans son ensemble. Concrètement, l'eupherein permet au subconscient de créer de toutes pièces des souvenirs artificiels et anodins qui detruisent la memoire subconsciente du patient, et purgent l'esprit de tout ce qui met son équilibre mental en danger. Plus besoin de faire « ressortir » les souvenirs d'un patient en lui faisant subir une théraple longue et coûteuse ! Il suffit de les supprimer. Il y a toutefois un effet secondaire, largement moins connule patient peut connaître des pertes de mémoire s'étendant également à ses souvenirs conscients, et les souvenirs artificiels genérés par sa propre psyche sont difficilement contròlables. Si tout se déroule bien, vous vous souviendrez avoir passé des vacances iduiliques à Rio. Si vous êtes moins chanceux, vous penserez peut-être avoir tué votre propre père et vous en ferez des cauchemars jusqu'à la fin de vos jours (ne croyez pas que le fait de revoir votre pere arrangera les choses). Quoi qu'il en soit, en ce début d'année 97, l'eupherein a assuré à Jacob Magnus la popularité dont il révait ll est régulièrement interviewé sur AATV. Lorsque les premiers crimes ont été commis, Il s'est retrouvé précipitamment bombardé « specialiste des affections psychologiques à potentiei criminogène ». Au moment où commence l'aventure, les P) le connaissent certainement de nom, sans plus... a moins de s interesser de très près au sujet.

pitamment amputé de l'une de ses pages (les suivantes sont un peu fripées, et le gros volume s'ouvre directement à cet endroit). C'est la 249, de «Keson» à «Kevin», qui manque à l'appel, Dale l'ayant arrachée sur un coup de folie. Si Marco est encore en vie (ça dépend de vous), il explique aux PJ que Magnus est arrivé à peu près une demiheure avant eux, qu'il paraissait assez tendu, qu'il lui a demandé deux fois si la pendule de l'éta blissement était à l'heure et qu'il n'a pas arrêté de tripoter son téléphone portable. Le téléphone, justement., Magnus l'a laissé sur la table lorsqu'il s'est levé, pour mettre les PJ en confiance. Mais il a oublié que son appareil était lui aussi pourvu d'une touche «bis» à mémoire (autonomie: douze heures). Le dernier numéro appelé est celui de la messagerie vocale. Une opératrice demande à Monsieur Magnus à quelle heure il désire être appelé, et pour quelle durée. Est-tl besoin d'en dire plus?



Puisque je vous dis que je suis un assassin!

Au petit matin, les PJ peuvent, s'ils le désirent, essayer de prendre contact avec le docteur Jacob Magnus ou avec la responsable du Centre de soins psychothérapeutiques de Skylla, dernière adres se connue de l'imprévisible John Dale. Comme prévu, Magnus est introuvable. En vérité, il se retranche dans son laboratoire privé, quelque part sur les pentes du mont Ralsius. Dans la soirée, il quitte son repaire pour se rendre en ville mais, jusque-là, il reste introuvable. Rencontrer Marion Demeter, la directrice du CSPS où a été interné John Dale pendant plusieurs années, devrait présenter moins de difficultés. Il est possible d'obtenir un entretien le jour même. Marion est une jeune femme d'une trentaine d'années, plutôt jolie mais assez angoissée. Sa « maison de repos» connaît de grosses difficultés financières et plusieurs familles se sont dejà plaintes de la



► Jacob Magnus

Attaque 3 dés, Défense 3 dés, PV 18 (énergique). Trait supérieur : Scientifique 6.

Trait supérieur : Scientifique 6.
Traits annexes : Coriace 2, Hypnose 4,
Mefiant 2, Contact extraterrestre 3.

Défauts: Trop confiant, méprisant,

рагалоїацие.

piètre qualité des soins prodigués aux patients. Marion se montre tout d'abord méfiante à l'égard des PJ. Il leur faudra déployer des trésors de finesse et de persuasion pour lui expliquer qu'ils

veulent seulement en savoir plus sur John Dale. La jeune femme pourra alors leur montrer son dossier. On y décrit son itineraire chaotique, de psychothérapies plus ou

moins réussies en établissements spécialisés. John est resté au CSPS pendant six ans, de juin 90 à octobre 96. Ses medecins le décrivent comme un individu secret, réservé, peureux et manquant cruellement de confiance en lui. On le dit également sujet à de fréquentes crises d'hallucinations et à des troubles de la personnalité. Si les PJ font remarquer à Marion que le profil de John en fait

le coupable idéal des crimes qui ensanglantent
Al Amarja depuis quelque temps, elle les

dément formellement (non par conviction personnelle, mais pour préserver la respectabilité de son établissement). Les Pl s'en rendront certainement compte, et cela ne fera qu'accentuer leurs doutes. Vous pouvez jouer à loisir sur cette fausse piste. Plus important, le dossier de John Dale contient une information capitale, que Marion omet de mentionner. John Dale a été abandonné par ses parents trois semaines après sa naissance.

Son véritable nom reste inconnu. Marion ne sait pas où habite son ancien patient. Elle sait qu'il disposait d'un petit pécule lorsqu'il a quitté le Centre, et elle présume qu'il a tenté de monnayer ses compétences d'informaticien aupres d'une entreprise quelconque. Il est fort possible qu'il réside à l'hôtel.

Mon nom est personne

Le soir même, John Dale se rend au domicile du personnage qu'il a contacté la veille au téléphone (celui, sans doute, qu'il connaît le mieux). Ses vêtements sont en lambeaux. Lui-même semble épuisé et effrayé. « Je vais me rendre à la police, explique-t-il aux PJ. Je crois qu'il est grand temps ». Les personnages auront peut-être du mal à se satisfaire d'une explication aussi rapide. Visiblement, John a complètement perdu le sens des réalités. Il est incapable de dire qui il a tué, pourquoi et comment... mais il est persuadé d'être le fameux «numérologue» dont parle tant AATV. Il ne cesse de trembler, s'exprime de facon hachée et incohérente, supplie ses amis de le «cacher» puis leur demande de le livrer «aux flics» car il n'a plus la force de le faire lui-même, Bref, John Dale a besoin de repos. Arrangez-vous pour que les PJ ne l'emmènent pas directement au poste : cela compliquerait notablement les choses Plus tard dans la soirée, alors que les personnages tentent de démêler cet écheveau incompréhensible, un flash d'AATV annonce un nouveau meurtre du numérologue, le cinquième. La victime est un expert-comptable d'une cinquantaine d'années, auquel on ne connaissait pas d'ennemis. Le crime remonte à quelques heures, de sorte que John Dale ne peut être formellement blanchi par cette simple information. Bien entendu, il ne connaît pas la victime et l'annonce de ce nouveau crime ne fait qu'ajouter à sa confusion. Machinalement, il sort de sa poche un tube d'eupherein et entreprend d'en extirper un petit comprimé. Les PJ reconnaîtront peut être le médicament en question, et pourront faire le rapprochement avec le docteur Jacob Magnus, dont on leur rebat les oreilles ces derniers temps à la télévision. De là à réaliser, pour ceux qui n'auraient pas encore compris, que James Ridgway n'existe pas et que Magnus est mouillé dans l'affaire.

Au fait: si certains PJ ont goûté eux aussi à l'eupherein, ses premiers effets ne devraient pas tar der à se faire sentir. Certains de leurs souvenirs s'effacent et sont remplacés par des éléments totalement artificiels: à vous de jouer avec cette donnée en fonction de la progression des personnages. S'ils vous semblent partis dans une mauvaise direction, vous pouvez toujours multiplier les allusions à l'eupherein et insister sur les similitudes entre le comportement de John Dale et celui des PJ ayant absorbé le même medicament.

Pierce est à jour!

Pendant la nuit, John, qui a renoncé provisoirement à se croire coupable des crimes dont il s'accusait auparavant, se réveille brusquement et tire ses hôtes de leur sommeil. «Ça y est, leur dit il. Ça me revient Les noms. Les noms des victimes. Elles portent toutes le même nom J'ai eu un flash, je m'en suis souvenu.»

- Et c'est?

--- Euh .. j'ai oublié.»

Les PJ penseront sûrement à la page arrachée de l'annuaire (au besoin, aidez-les). John Dale ne se souvient pas de s'être rendu dans une cabine téléphonique au bord de la mer, mais c'est pourtant ce qu'il a fait. Dès lors, les PJ disposent de deux solutions pour trouver le nom des victimes. lis peuvent placer un annuaire complet devant John Dale et l'ouvrir à la page qui manquait dans celui de la cabine, en espérant que cela ravivera ses souvenirs. Il est également possible, mais ce serait plus compliqué, d'essayer de jeter un œil au dossier de l'instruction. Cela implique une petite visite au commissariat central de Vertige, En toute logique, les PJ n'ont aucune chance d'acceder au dossier. L'affaire est sensible, et les autorités d'Al Amarja ont déjà suffisamment à faire avec les médias pour ne pas s'encombrer de simples particuliers. C'est volontairement qu'elles ont «omis» de préciser aux journalistes que les cinq premières victimes du tueur portaient le même nom. D'un autre côté, il est toujours possible de s'arranger d'une façon ou d'une autre. La corruption est courante sur Al Amarja, de même que les pouvoirs psis... Faites confiance aux Pl pour contourner l'obstacle! Quelle que soit la méthode utilisée, ils finiront par apprendre que toutes les victimes s'appelaient «Pierce Kessler». lls peuvent même les cocher sur l'annuaire il v en a six, et cinq d'entre eux ont déjà été tués. Les PJ auront sans doute à cœur de se rendre le plus rapidement possible chez le sixième.

Bon pour un meurtre gratuit

Le dernier Pierce Kessler (étonnant qu'il y en ait autant, non?) est un riche banquier qui habite une confortable villa du barrio des Ailes Brisées. Les PI le trouveront chez lui en soirée, le temps de se munir d'un passe dunkelburg a priori inutile. Kessler est un gros bonhomme arrogant et très imbu de sa personne, qui croira successivement à un contrôle fiscal, à une émission spéciale de La caméra invisible, à une tentative de cambriolage ou à la visite d'un groupuscule religieux quel conque. Il refuse tout simplement de croire qu'il est menacé et congédie les PJ en menaçant d'appeler la police. L'amusant, c'est que celle-ci est déjà là. Plusieurs agents en civil ont été chargés de la surveillance et (éventuellement) de la protection du dernier Kessler, et le manège des PJ attire rapidement leur attention. St les personnages lui font remarquer qu'il est surveillé ou s'ils parviennent à toucher une corde sensible («votre famille toute entière est en danger» ou « très bien, appelez donc la police, ça nous évitera de le faire»), Kessler accepte finalement de les faire entrer chez lui. Reste à espérer que John Dale, s'il est là, saura garder son calme. Faites en sorte que les PJ restent un certain temps chez Kessler, Our sait? Peut-être ce dernier finira-t-il par les prendre en sympathie et débouchera-t-il quelque excellente bouteille en leur honneur? Au journal de 21 heures (Kessler mange devant la télévision), Jacob Magnus fait une apparition remarquée, toujours en tant que consultant sur l'affaire du numérologue. Il brosse un rapide portrait psychologique du meurtrier qui, bien entendu, correspond trait pour trait à celui de John Dale. Espérons que ce dernier ne sera pas devant le poste à ce moment-là, d'autant que la propriété de Kessier est truffée de micros, placés à son insu par les forces de l'ordre.

Plus tard dans la soirée. Kessler est hypnotisé par la finale de Le meilleur, c'est vous!, une production AATV totalement inepte, dont i'un des finalistes n'est autre qu'un certain. . Pierce Kessler. Dans les camionnettes banalisées des forces de l'ordre, on étouffe un juron il y en a donc un autre! Au même moment, Jacob Magnus arrive dans le barrio des Ailes Brisées. Mis au courant, photos à l'appui, de ce qui se passe chez Pierce Kessler (celui des personnages) il feint de reconnaître son ancien patient, «Cet homme! Mais je le connais! Seigneur, quel imbécile je fais! Notre assassın, c'est lui, bien sûr! Qu'est-ce que vous attendez pour donner l'assaut?» À l'instant où les policiers s'apprêtent à débarquer «à l'improviste» chez Kessler, Jacob s'éclipse discrètement, le temps de passer un petit coup de fil à l'une de ses vieilles amies, Madame Vylaska (voir Al Amarja, p. 15), qui possède des fichiers sur de nombreux habitants de la ville. Avant obtenu l'adresse du dernier Kessler (le septième, celui qui se trouve sur liste rouge) il se rend directement chez lui et l'attend. Qu'importe si la mort de cet homme risque de disculper John Dale! Magnus trouvera bien un autre bouc émissaire. Il sount en passant le plat de sa main solgneusement gantée sur la lame étincelante de son couteau. La lune est haute dans le ciel.

On se reverra!

Les PJ doivent faire vite Dans un premier temps, il leur faut expliquer aux policiers ce qu'ils font chez Kessler, et tenter de disculper John Dale. La partie n'est pas gagnée d'avance, les flics d'Al Amarja n'étant pas réputés pour leur vivacité d'esprit. Il leur faut ensuite convaincre les policiers que le septième Kessler est en dan ger. Avec ou sans eux, il devront trouver l'adresse de cette victime en devenir, et se rendre chez elle le plus rapidement possible. Évidemment,

il est toujours possible que les PJ ne se trouvent pas dans le barrio des Ailes Brisées au moment où le dernier Kessler passera à la télévision. Cela ne change pas grand chose. Magnus parvient mal gré tout à fausser compagnie aux forces de l'ordre après avoir attiré leur attention sur le sixième Kessler, celui des PJ. Le septième, lui, ne vit pas très loin de Freedom City. Il n'est donc guère éloigné du laboratoire de Magnus. Il s'agit donc de se rendre de l'autre côté de l'île le plus vite possible. À vous de concocter un final plein de bruit et de fureur. Magnus attend sa victime dans l'obscurité silencieuse de sa demeure isolée. Kessler rentre chez lui en sifflotant, la clé tourne dans la serrure, une main gantée se lève... et les PJ arrivent, au dernier moment, comme il se doit. Bien sûr, Jacob Magnus parvient à prendre la fuite, du moins jusqu'à son laboratoire. Prévoyez une poursuite en voiture sur les flancs du mont Ralsius, ainsi qu'une visite impromptue du laboratoire du psychiatre. Magnus a perdu l'esprit depuis un certain temps, et cela doit se ressentir. Son laboratoire, tout en corridors poussiéreux, est rempli d'objets plus étranges les uns que les autres : fœtus monstrueux flottant dans des bocaux, ossements non identifiables (des extraterrestres?), ouvrages aux titres abscons (De la nécessité du non être, La mort du point Alpha), appareillages antiques ou sophistiqués .. Magnus a tout du savant fou, mais n'est pas un perdant pour autant. Empruntant un passage secret, il parvient à s'enfuir au nez et à la barbe de ses poursuivants, en s'envolant à bord d'un incrovable appareil. Les PJ verront juste un trait de lumière filer dans le ciel à une vitesse surnaturelle, puis plus rien. Le soleil ne tardera pas à se lever. Le temps s'est écoulé très rapidement, trop pour que ce soit normal.

Épilogue

Les médias restent étonnamment discrets sur la conclusion de «l'affaire du numérologue». Ils signalent tout juste la disparition prématurée du docteur Jacob Magnus, «victime d'un terrible accident de voiture, fauché en pleine gloire». Les PJ, que personne ne viendra féliciter pour leur intervention, auront beaucoup de mal à en savoir plus. Il est clair que quelqu'un protège Magnus. Mais qui? Ou quoi? Cela pourrait faire l'objet de futures aventures, d'autant que le mystérieux docteur n'en restera certainement pas là. Quelques



als que se passe-t-il?

Quelques suggestions pour compliquer un peu les choses et rendre les P) vraiment paranolaques .

- Les personnages vont pout-être tenter d'en savoir plus sur la version officielle de la mort du docteur Magnus. Un accident de volture ? Allons donc ! Le problème, c'est qu'a la morgue de la ville, les P) trouvent un cadavre ressemblant trait pour trait à Magnus. Double, cione, sosie ou supercherie ?
- Prenons maintenant « Et souvenez-vous / Cette nuit n'a Jamais existé », un scénario paru dans Casus Belli n° 91. Un extraterrestre nommé Virgile Lenson essayait d'y supprimer les PJ, soi disant parce qu'ils en savaient trop sur son compte. Supposez un instant que le vaisseau dans lequel il s'est enfui soit le même que celui à bord duquel Jacob Magnus a faussé compagnie aux personnages.
- Le bocal de l'un des fætus conservés par le docteur Magnus porte une inscription énigmatique :
 Compton Junior, deux mois avant ». Un coup d'æil en p. 94 du livre de régles de « Conspirations » vous donnera une téée de l'ampleur du problème

jours après sa disparition, les autorités feront brûler son laboratoire, après en avoir déplacé le contenu vers un mystérieux entrepôt.

Une dernière chose John Dale ne tardera pas à retourner au CSPS. Sa santé mentale reste très précaire. Il y a quelques jours, il a enfin reçu une réponse de l'assistance publique, lui qui attendait ça depuis trente ans.

« Monsieur,

Nous avons le plaisir de vous faire savoir que nous avons retrouvé la trace de vos parents. Tous deux sont aujourd'hui décédés, mais les données de l'état civil sont formelles. Vous êtes né le 6 juin 1960, et vous vous appelez Pierce Kessler. »

Fabrice Colin et David Calvo illustration : Leo Beker

AD&DZ

Le goût des cendres

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu qui peut être débutant, trois à six joueurs plutôt réfléchis et des personnages de niveau 5 à 7. Il a pour cadre le plateau Cendré, présenté dans ce numéro (voir p. 26 à 30).



L'histoire en quelques mots

Cuil Crueach, le dragon de cuivre qui a élu domicile dans les ruines du collège de magie, doit affronter régulièrement les hordes diaboli ques qui se pressent de l'autre côté de la porte dimensionnelle Contre les démons et les diables mineurs qui tentent de passer le seuil, ses crocs et son souffle suffisent. Mais confronté aux créatures supérieures, il doit invoquer le pouvoir d'un puissant objet magique, un monolithe qui se dresse au centre du collège. Cet artefact, créé par les magiciens avant qu'ils ne désertent leur école, empêche les créatures d'essence maléfique de franchir la porte, pour peu que leur véritable nom y soit gravé. Cuíl Crueach, grâce à l'immense bibliothèque occulte du collège et à quelques démons un peu trop bavards, a pu apprendre le nom de la plupart des seigneurs d'au-delà de la porte. Mais il en est un, plus hardi et plus sournois que ses pairs, dont le nom est ignoré de tous. En bas comme en haut, il n'est connu que sous le titre de seigneur cornu.

Fort de cet avantage, le seigneur cornu a la ferme intention d'établir sa domination sur la région. Mais Cuil Crueach reste un adversaire de taille. Aussi, le seigneur cornu intrigue-t-il discrètement pour s'en débarrasser. Il a profité d'un assaut lancé contre la porte pour envoyer trois de ses serviteurs dans le monde des mortels. À la faveur de la bataille, deux d'entre eux sont parvenus à sortir des ruines du collège. Le premier, adoptant la forme d'un corbeau, s'est introduit à Castelfendre, où il a fait usage de ses pouvoirs de corruption. Il a attisé la haine d'Aquilès envers les dragons, soufflant au vieux paladin l'idée d'une expédi-

tion contre celui qui se terre de l'autre côté du plateau. Il a ensuite envoûté le baron, le faisant dépérir en quelques jours. Le deuxième séide, sous l'apparence d'un énorme loup, a trouvé refuge auprès d'une tribu de gobelins qui vivent dans les marécages, au pied du plateau Cendré. Il a pous sé les guerriers de la horde à s'aventurer sur le plateau pour attaquer les troupeaux et faire croire aux méfaits d'un dragon. Le troisième serviteur, moins chanceux, est tombé entre les griffes de Cuil Crueach pendant la bataille.

Acte I

LES GRIFFES DU DRAGON

Souper à Castelfendre

Glacés par le vent d'une froide journée d'hiver, les personnages parviennent aux portes de Castelfendre, la seule forteresse du plateau Cendré. Sire Belfon, le chambellan du château, accueille en personne ces hôtes de marque. Il les conduit à la chambre commune du donjon, où logent les che valiers du baron. Il les informe qu'ils sont les invités de Liénar de Castelfendre, fils du baron. Cornemar. Celui-ci, hélas, est mort tragiquement il y a deux semaines, emporté par une maladie mystérieuse et foudroyante. Son fils, qui approche de son dix-huitieme anniversaire, a hérité du titre, mais il n'a pas encore pris en main les affaires de la région. Pour l'heure, la régence est assu-

rée par le chambellan et sire Aquilès, le capitaine des gardes.

Le soir venu, les personnages sont conviés à la table de Liénar. Le repas est frugal, mais le jeune seigneur les accueille chaleureusement, demandant à chacun de bien vouloir lui raconter une aventure qu'il a vécu ou de lui parler d'une contrée qu'il a traversé. Il fait de son mieux pour être crédible dans son rôle de baron, mais il est évident qu'il n'en a pas encore les épaules. L'ambiance se fait plus lourde lorsque se leve un vieux guerrier ride, au front sévère et à la longue chevelure grise. De tous les chevaliers présents, il est le seul à porter sa cotte de maille et son épée. Pour l'avoir vu donner des ordres aux soldats du château, les personnages devinent qu'il s'agit de sire Aquilès. Son discours, très éloquent, fait une forte impression, Incidemment, il apprend aux personnages qu'existe, à l'autre bout du plateau Cendré, un dragon du nom de Cuil Crueach. D'après le capitaine, l'immonde reptile rançonne depuis longtemps la région et décime les troupeaux Aquilès profite de la présence des personnages pour annoncer sa décision de mettre un terme définitif à ses rapines. Il leur propose de se joindre à l'expédition, avec bien sûr la promesse d'une part conséquente du trésor que le dragon n'a, à l'en croire, pas manqué d'accumuler.

Comme on peut s'y attendre, le jeune Liénar est enthousiasmé à cette idée. Il s'imagine déjà chargeant sus au dragon, et décide de partir le lendemain même, en compagnie de ses hommes. Malgré tout, il s'étonne que son père n'ait pas envisagé l'entreprise. Sire Aquilès ne répond rien, mais un personnage attentif le sentira embarrassé. Il prend rapidement congé et, en bon paladin, part préparer sa veillée d'armes. Quant au chambellan, il n'a rien dit depuis que le capitaine

a pris la parole. Une fois qu'Aquilès est sort.. il s'oppose vigoureusement au départ de Liénar II le sermonne longuement, lui rappelant que le pre-

> mier des devoirs qui lui incombe en tant que baron est d'assurer sa descendance, et non d'aller chasser un aussi dangereux gibier. De mauvaise grâce, le jeune seigneur finit par acquiescer. Si un convive s'enquiert de l'opinion de sire Belfon au sujet de l'expédition, il elude la question. Plus tard, au cours de la veillée, il prend le personnage à part et lui confie ses inquiétudes (voir plus loin).

Sus au dragon!

À l'aube du lendemain, la cour du château retentit du bruit des préparatifs de l'expédition. S'il ne l'a pas fait la veille, sire Belfon s'entretient avec un des personnages (le plus réfléchi d'entre eux) et lui fait part de ses craintes. Il ne sait rien du véritable rôle de Cuil Crueach, mais ne veut pas croire que le baron Cornemar l'ait laissé vivre librement sur le plateau Cendré sans une bonne raison. Sans vraiment exprimer le fond de sa pensée, il conseille prudence et reflexion au personnage. En s'opposant trop ouvertement à l'expédition,

il craint de perdre le respect de Liénar, et le peu d'influence qui lui reste auprès de lui.

Au pied du donjon, deux chevaliers et une dizaine d'hommes s'affairent autour de leurs chevaux, vérifiant une dernière fois leur équipement. L'inquiétude se lit sur certains visages, mais la plupart affichent une attitude martiale de circonstance. Il est prévu que quelques provisions soient requisitionnées au passage des différents villages. Sire Aquilès, harnaché dans une somptueuse et brillante armure, une immense épée bâtarde au côté, franchit le pont-levis le premier Les personnages cheminent au milieu du convoi. L'un d'eux, levant la tête quelques minutes après le départ, aperçoit un énorme corbeau qui tourne dans le ciei. Le noir volatile suit la colonne de soldats, ce dont les PJ pourront se rendre compte au bout de quelques heures de voyage.

Les moutons de Brin-Moussu

Brin-Moussu est le deuxième village que traversent les personnages après leur départ de Castelfendre. Sire Aquilès décide de s'y arrêter pour la nuit et réquisitionne l'auberge du Cyclope borgne pour y loger ses hommes. Les soldats profitent de l'occasion pour boire ce qui sera peut être leur dernier verre. Dans la salle commune, les conversations vont bon train Pour l'heure, les villageois ne parlent que d'une chose une nouvelle attaque perpétrée contre leurs troupeaux par le dragon! Une vingtaine de bêtes, chèvres et moutons, ont été trouvées ce matin, à moitié dévorées. Les éleveurs prétendent que le sol est labouré de profondes traces de griffes, et qu'en plusieurs endroits on discerne les traces d'énormes pattes. En deux semaines, c'est la cinquième

fois que le dragon mène un raid sur les champs qui entourent le village. À ce rythme, les troupeaux seront exterminés avant longtemps. En msistant un peu auprès d'un berger, il est possible aux personnages de se rendre sur les lieux du drame. À pied, il faut une petite heure sur un chemin rocailleux pour atteindre les champs, où les animaux survivants paissent tranquillement. Les cadavres n'ont pas encore été emportés. Tout est comme les clients de l'auberge l'ont décrit. Toutefois, un personnage familier des bêtes sauvages aura du mal à admettre que ces meurtres soient l'œuvre d'un dragon. Selon lui, il s'agit plus probablement d'une meute de loups. Quant aux traces de griffes, elles ne sont pas particulièrement abondantes. Pour finir, les corps des animaux calcinés sont encore couverts par endroits d'une étrange substance noire. C'est de la poix, pareille à celle dont on se sert pour enduire l'extrémité des torches. Il fait trop sombre pour en dire plus, mais les PJ peuvent revenir le lendemain matin.

De retour à l'auberge, s'ils font part de leurs soupcons à sire Aquilès, le capitaine refuse de differer le départ pour «quelques chèvres qui ont eu la mauvaise idée de se faire dévorer par un loup. Après tout, s'emporte-t-il, si ce massacre n'est pas le fait de ce maudit lèzard, rien ne prouve qu'il soit innocent des précèdents. Et puis, qui donc aurait l'idée saugrenue de déguiser les méfaits d'un loup pour faire croire à ceux d'un dragon?» À ce moment de l'aventure, il faut espérer que les personnages se séparent de sire Aqui lès et décident de mener leur propre enquête. Sinon, il sera toujours temps pour eux de réaliser l'étendue de leur erreur une fois devant Cuil Crueach..

Si les personnages interrogent les villageois sur la raison de la venue du dragon ou tentent, d'une manière ou d'une autre, d'en apprendre un peu plus sur lui, on peut leur indiquer trois choses (dans ce village ou dans un autre).

- D'abord, il est vrai que le dragon n'avait, jusqu'à présent, jamais créé de problèmes dans la région. Il se contentait de dévorer de temps à autre une bête ou deux, mais sans jamais se livrer à des massacres comme ceux des deux dernières semaines.
- Ensuite, les ruines où il a élu domicile sont celles d'une petite cité, construite jadis par des mages étrangers. En ce temps-là, le plateau était bien plus agréable à vivre qu'aujourd'hui. Pour une raison que personne ne connaît ici, les mages ont quitté l'endroit voici un siècle. Cuil Crueach est venu s'y installer peu après.
- Enfin, on connaît au village un très vieil homme du nom d'Hyeronius. Il est à moitié fou et vit quelque part dans les collines. Les rares fois où il est descendu jusqu'au village, il a prétendu être l'envoyé du dragon et parler en son nom. Ici, on pense qu'il espérait surtout un pichet de vin à l'œil en racontant des fariboles. Mais c'est de lui que les villageois tiennent le peu qu'ils savent du collège et de son locataire

Et si... les personnages continuent de suivre le capitaine?

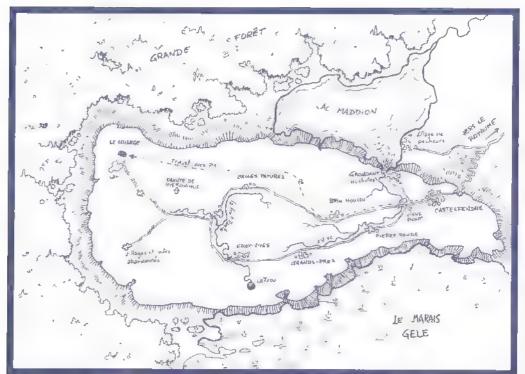
S'ils ignorent toutes ces informations, vous avez le choix. Vous pouvez les laisser se tromper jusqu'au bout et négocier au mieux la rencontre avec Cuil Crueach (voir plus loin). Si vous préférez, vous pouvez continuer d'accumuler sous leurs yeux les indices démontrant l'innocence du dragon. Au pire, arrangez-vous pour qu'un malheureux gobelin égaré croise leur route. C'est inélégant, mais efficace.

La piste des gobelins

Quand le jour se lève enfin sur Brin-Moussu, il trouve sire Aquilès et sa troupe prêts à partir, avec ou sans les personnages. Dans le ciel gris où s'effilochent quelques nuages, le corbeau tourne toujours. Il faudra encore trois jours à l'expédition pour atteindre les rumes. D'ici là, il faut souhaiter que les personnages comprennent qu'on est en train de les manipuler. S'ils retournent sur les lieux de l'attaque et l'examinent à la lumière du jour, ils remarquent d'autres traces, beaucoup plus légères et partiellement effacées, qu'un œil exercé identifie immédiatement comme appartenant à des loups. Au vu de leur profondeur, les prédateurs devaient être énormes (en fait, ils étaient montés par des gobelins, mais laissez les P) le découvrir par eux-mêmes). La meute est venue de l'est, pour repartir dans la même direction. La piste n'est pas difficile à suivre. Elle mêne, après une demi-journée d'errance au milieu des collines, à un campement de fortune établi par les

Une vingtaine de gobelins et autant de loups y vivent. Ils sont installés depuis deux semaines dans un vallon encaissé, à plusieurs kilomètres du plus proche village. Le camp consiste en une vieille bergerie laissée à l'abandon et trois tentes. Les gobelins s'entassent dans les deux premiè res. La troisième sert exclusivement de loge ment au chef Un Œil et à son terrifiant garde du corps, un ogre du nom de Croc de Fer. La bergerie sert d'entrepôt. Les loups se tiennent derriére, dans un enclos hâtivement dressé. De jour, toute la bande est sur place. Un feu brûle au centre du vallon, et trois sentinelles veillent sur le sommeil de leurs compagnons. De nuit, les gobelins partent en maraude et le feu est éteint. Seuls trois guerriers et Croc de Fer sont présents. En l'absence d'Un Œil, leur vigilance a tendance à se relâcher. Attaqués, les gobelins se précipitent vers leurs montures et se défendent avec rage. Si plus de la moitié des leurs, gobelins ou loups, tombent, ils battent en retraite vers le bord du plateau. Dès que les hostilités commencent, les personnages peuvent apercevoir un loup au poil noir, plus gros que les autres, qui tente de s'enfuir en escaladant un mur écroulé de la bergerie pour sortir du vallon. C'est bien sûr le serviteur du seigneur cornu, qui juge sa tâche accomplie et préfère s'éclipser pour éviter d'être découvert.

Une fois la bataille terminée, un éventuel prisonnier gobelin pourra révéler aux personnages ce dont ils se doutent déjà. C'est bien sa tribu qui est responsable des massacres de ces deux dernières semaines. Pourquoi? Il n'en sait rien. Un Œil est revenu un beau jour, monté sur un énorme loup noir. Le lendemain, il a annoncé sa décision d'emmener avec lui une vingtaine de combattants pour s'en prendre aux troupeaux du piateau Cendré. Bien sûr, le prisonnier ne sait rien de la véritable nature du loup noir.



Hyeronius, le dernier apprenti

Hyeronius, le messager de Cuil Crueach, vit seul dans une cahute au milieu des collines. Les habitants de Brin-Moussu sont capables d'indiquer une vague direction aux personnages, mais il leur faudra sans doute une journée entière pour dénicher la retraîte du vieil ermite. Hyeronius ne semble pas surpris de les voir arriver, et leur propose spontanément de partager son maigre repas. À le voir, il ne fait aucun doute que l'homme est au moins centenaire. Neanmoins, il paraît tout à fait sain d'esprit, et s'avère même relativement subtil. Tout en répondant de manière évasive aux questions des personnages, il tente de connaître les raisons de leur présence et leurs intentions envers le dragon. À la fin du repas, s'il est convaincu de la bonne foi des personnages, il leur révêle la véritable histoire de la cité des magiciens et de son actuel locataire (voir les détails dans l'aide de jeu, p. 26 à 30). Si les personnages parlent de l'expédition de sire Aquilès, Hyeronius écarquille les yeux d'effroi. Il les supplie de rejoindre au plus tôt le capitaine et de l'empêcher à tout prix de commettre l'irréparable Sans Cuil Crueach, la porte du collège ne tardera pas à vomir une multitude de créatures infernales

Acte II

LE SEIGNEUR CORNU

La folie de sire Aquilès

Au prix d'une éprouvante marche forcée, les personnages peuvent atteindre les rumes en deux

jours. Sire Aquilès vient de faire monter le camp à quelques centaines de mètres de l'enceinte, et attend l'aube pour donner l'assaut. Après s'être fait connaître auprès de l'un des chevaliers, les personnages sont conduits devant le capitaine. Ils le découvrent à quelques pas de sa tente, revêtude son armure, le visage couvert de cendres. Il est agenouillé devant son épée plantée en terre. Un corbeau est perché sur son épaule, et il semble un instant que l'oiseau lui murmure quelque chose. Le moment est venu de mettre en scene la folie du vieux paladin. Avec une évidente mauvaise foi, il refuse de croire ce qu'avancent les personnages Il finit par se dresser, ivre de rage, le regard fou et l'épée au poing, «Qui ose prétendre que l'immonde créature qui se terre dans ces ruines n'est pas la cause de tous nos malheurs!» Ses hommes reculent, epouvantés. Aux PJ de gérer au mieux la brusque colère du capitaine. Il est peu probable qu'ils en viennent aux mains, sauf si les personnages déclarent ouvertement vouloir protéger le dragon. Selon les arguments avancés, les soldats de Castelfendre se rangeront d'un côté ou de l'autre. Si un personnage a l'idee lumineuse de tuer le corbeau, Aquilès pousse un cri et s'écroule. Il ne revient à lui que le lendemain à l'aube, sans aucun souvenir des évenements des deux dernieres semaines Si, par malheur, la confrontation degénère trop

gravement, faites intervenir Cuil Crueach, alerté par les éclats de voix. Le dragon fait une démonstration de sa puissance afin de calmer les esprits échauffés. Au besoin, il neutralise les combattants par magie. Il se comporte comme un seigneur en son domaine. Il s'offusque d'abord qu'autant de monde passe sur ses terres sans l'en avertir, puis écoute ce que les uns et les autres ont à dire pour leur défense, il apporte bien sûr son soutien aux personnages. Si ce n'est pas déjà fait, le dragon détaille les raisons de sa présence en ces lieux et évoque l'allégeance secrète qui existait entre lui et le baron Cornemar. Les hommes de Castelfendre devraient finir par s'en retourner vers leurs foyers, accompagnés d'un sire Aquilès désespéré et hagard.

Et si. les PJ n'ont rien compris?

Dans ce cas, le dragon neutralise tout le monde, en évitant de tuer qui que ce soit. Ses compétences en magie sont très étendues (après tout, il a accès à une bibliothèque peu commune!). Une fois que tous ses agresseurs sont paralysés, il les force à écouter son histoire.

Les ruines du savoir

Si tout se passe bien, les personnages devraient entrer dans le collège en compagnie de Cuil Crueach. Au temps de sa splendeur, c'était un petit palais organisé autour d'un patio et entouré de quatre tours. De ses nombreuses dépendances, il ne reste que des fondations noircies, temoins des furieux combats qui se déroulent ici de temps à autre. Le dragon leur fait visiter les ruines et évoque l'activité fébrile qui régnait autrefois en ces murs. Il leur montre en particulier l'ancienne bibliothèque, où s'est ouverte la porte vers les enfers. Les livres ont été empor-

tés dans la salle de fecture, la seule encore épargnée par les assauts des démons.

Le dragon les emmène jusqu'aux Jardins du collège, aujourd'hui envahis par les mauvaises herbes. Il leur désigne un bloc de basalte grossièrement taillé, haut comme deux hommes, «Ce monolithe, explique t-il de sa voix grave et puissante, est la clé de la sauvegarde du plateau Cendré. Il me suffit d'y graver le nom d'un diable majeur pour que le passage de la porte lui soit definitivement interdit.» Il les conduit ensuite dans une autre salle du collège. Suspendu dans une petite cage, une créature rouge vif, griffue et cornue, leur jette un regard mauvais avant de baisser la tête à l'approche de Cuil Crueach. «Le maître de ce diablotin se fait appeler le seigneur cornu. J'ignore son véritable nom, mais son ser viteur m'a appris qu'il avait l'intention d'envahir le plateau Cendre. Il se trouve que je possède un manuscrit écrit par Escorinius, un magicien qui fut autrefois élève de ce collège. Il y relate plusieurs de ses voyages aux enfers, et j'y ai trouve les fragments de l'histoire du seigneur cornu. Il naquit il y a fort longtemps dans une province reculée des contrées infernales, au cœur d'un sombre dédale. Il est dit que c'est le labyrinthe luimême qui l'enfanta, et qu'il hurla son nom avant de se taire à jamais. Dans son livre, Escorinius prétend que le labyrinthe résonne encore de ce nom blasphématoire, »

Cuil Crueach conduit finalement les personnages jusqu'à son antre. Le sol de l'ancienne salle de lecture est couvert de parchemins, et des piles de livres semblent suppléer aux colonnes branlantes de la pièce. Il les fait asseoir, s'excusant de son peu d'hospitalité et de n'avoir rien à leur offrir à boire ou à manger. Il en vient enfin à ce qui le préoccupe. «Je vais être bref, car le temps nous est peut-être compté. Comme vous devez vous en douter, il m'est impossible de quitter le collège trop longtemps. Pourtant, le seigneur cornu est une menace dont je dois me débarrasser au plus tôt. Je crains de voir se présenter d'autres aventuriers prétendant m'occire et dérober mes biens. C'est pourquoi il me faut requérir votre aide.

Acceptez-vous de franchir le seuil de l'enfer, et de yous rendre jusqu'au labyrinthe dont je vous ai parlé pour y apprendre le nom du seigneur cornu? Je puis vous protéger au moyen d'un sorti lège dont se servait Escorinius, » Si l'idée de sauver la région et ses habitants ne suffit pas aux personnages pour tenter l'aventure, le dragon est prêt à leur accorder ce qu'ils désirent, dans la mesure de ses moyens. En plus de ses livres, il dispose d'une somme d'or appréciable.

Paccé le ceuil dec ténèbres

À l'heure choisie, Cuil Crueach lance son sortilège sur les personnages. Tous se retrouvent nimbé d'une lueur pâle. Le dragon leur fait ses dernières recommandations avant qu'ils ne franchissent la porte. «Une fois de l'autre côté, il est preférable que vous longiez les montagnes jusqu'au labyrinthe. Vous éviterez ainsi de passer trop près des forteresses de la plaine Ardente. le vous souhaite bonne chance et rappelez-vous. dans un jour et une nuit, le sortilege arrivera à son terme! Passé ce délai, je ne garantis plus votre sécurité, » Les personnages s'avancent donc jusqu'au centre de l'ancienne bibliothèque du college. La porte apparaît d'abord comme une simple illusion d'optique, semblable à celle provoquée par une intense chaleur. Puis, tandis qu'ils s'en approchent, il leur semble que le paysage se



Pour AD&D2

Les gobelins

AL LM; CA 6; DV 1; pv 5; Degâts 1-6 (épée courte).

Les loubs

AL NM; CA 6; DV 3 +3; pv 20, Degāts 2-8.

Un Œil

Guerrier niv. 3; AL LM; CA 5; pv 15; Dégâts 1-6.

Croc de Fer

AL CM; CA 5, DV 4 + 1; pv 33, Degâts 1-12 (grosse masse).

Les serviteurs du seigneur cornu

Ce sont des diablotins, capables de se métamorphoser l'un en loup, l'autre en corbeau. Ils ne reprennent leur forme naturelle que s'ils sont menacés ou tués. AL LM; CA 2; DV 2 + 2; pv 10, Dégâts 1-4, AS poison; Détecter le bien, Détecter la magie, Invisibilité, Régénération, Suggestion.

Diables

AL LM; CA -5, DV 5+5; pv 45; Attaques 4; Dégâts 1-4; 1-4; 2-5; 1-3. Touchés uniquement par les armes +1 ou

Les chevaliers du labyrinthe

Guerriers niv. 6; AL LM; CA 0; pv 35, Dégâts 1-10

modifie autour d'eux. Des silhouettes noires et ailées apparaissent à la limite de leur champ de vision. Un bref instant, tout semble s'embraser, avant que la pièce ne soit plongée dans une obscurité opaque. Au fur et à mesure qu'ils recouvrent l'usage de leurs yeux, un paysage hallucinant s'offre à eux. Le ciel est d'un noir d'encre, illuminé par endroits par la gueule incandescente de volcans titanesques. À leur droite, des montagnes aux sommets déchiquetés s'étendent jusqu'à un horizon flamboyant, où un soleil énorme se couche dans une mer de lave. À leur gauche, ils découvrent une plaine crevassee, où l'on distingue les silhouettes effilées d'une dizaine de forteresses.

Le voyage à travers cette contrée inhospi talière est un véritable cauchemar. Les Pl longent les contreforts montagneux, et la chaleur devient rapidement intenable. Une odeur de soufre les prend à la gorge, et un vent brûlant emplit leur bouche de cendres Vous êtes libres d'improviser divers incidents chutes de pierres, crevasses a franchir ou rencontres avec quelques-unes des créatures locales. Le sortilège de Cuil Crueach les rend indécelable aux yeux de la plupart des habitants de ce pays... tant qu'ils ne se montrent pas agressifs. À votre avis, quelle

serait la réaction d'un personnage loyal bon, face à un démon occupé à torturer un malheureux damné? Si les PJ se sentent d'humeur guerrière, ils peuvent parfaitement se battre. Ils risquent juste de se retrouver poursuivis par des hordes de diables griffus (ils ne risquent pas grand-chose. dès qu'ils sont hors de vue, le sortilège recom-

mence à agir, et ils disparaissent).

Le laburinthe

Après des heures de marche au milieu des reliefs tourmentés de ce pays cauchemardesque, les personnages atteignent enfin le but de leur voyage. C'est une montagne immense, dont le sommet se perd dans des nuages noirs et épais. Une énorme fissure s'ouvre sur son flanc. Ici commence le domaine du seigneur cornu, un labyrinthe à l'image de son esprit tortueux et dangereux.

Après avoir franchi l'entrée, les personnages empruntent un long couloir et se retrouvent dans une pièce aux dimensions d'une cathédrale. Six chevaliers, sanglés dans des armures de plaques noires et luisantes, se tiennent en son centre. Tous manient des espadons barbelés gravés de symboles impies. Ils sont les gardiens du laby rinthe, jadis paladins au service du Bien, aujour d'hui chevaliers maudits, pervertis par le pouvoir du seigneur cornu. En tant qu'humains, ils ne sont nullement abusés par le sortilège qui protège les personnages. Ils lèvent leurs épées et chargent les intrus en hurlant leur haine.

Une fois leurs adversaires terrassés, il ne reste plus aux personnages qu'à s'aventurer au plus profond du labyrinthe pour y entendre le nom du seigneur comu. Il faut souhaiter qu'ils pensent à laisser des traces de leur passage ou à dérouler un fil derrière eux. Les couloirs qui composent le labyrinthe sont exigus et oppressants, et les torches semblent incapables d'en percer les ténèbres. Au terme d'une longue errance, au cours de laquelle ils se sont enfoncés toujours plus loin dans le dédale, les personnages finissent par percevoir le faible écho d'un cri.

in equile.

Un nom. «Aenefreth!»

Leur quête touche à sa fin, mais ils doivent encore retrouver leur chemin jusqu'à l'extérieur, puis revenir à la porte du dragon. Combien d'heures se sont écoulées depuis leur départ? Impossible de le dire. Le soleil immobile de ce monde n'offre aucune Indication. Il leur semble qu'ils marchent depuis des jours. Ils se sentent observés, épiés, comme si, l'effet du sortilège se dissipant, les habitants de ce pays maudit prenaient peu à peu conscience de leur présence. Enfin, ils parviennent à la porte et ils accueillent le vent froid du plateau Cendré comme une bénediction.

Epilogue

Cuil Crueach laisse à un personnage le soin de graver le nom du seigneur cornu sur le monolithe. Il récompense généreusement les héros qui ont eu la témérité de s'aventurer si loin dans les terres infernales, et leur promet sa reconnaissance éternelle (et les dragons, c'est bien connu, ont la mémoire longue). Mis au courant de leurs exploits, le baron Lienar de Castelfendre insiste pour les avoir à ses côtés lorsou'il prêtera allégeance au dragon, comme l'a fait son père avant lui. Mais honorés ou non, les personnages se réveilleront pendant longtemps encore avec un désagréable goût de cendres dans la bouche.

> Offvier Bos Illustration : Léo Beker plan : Didler Gulsertx

In scenario Crand Leran Casus Belli pour



Ce scénario s'adresse à des joueurs expérimentés interprétant des personnages « moyens » circonstances, et sera amené à fournir un sérieux travail de préparation. ce scénario. Pour les fortunés, les suppléments « Shadows of the Empire », et « Galaxy Guide 7 : Mos Eisley » apportent de nombreuses

Prologue

Situé dans un recoin perdu de la Bordure exténeure, Hashaulh bute sur un champ d'astéroides très dense, qui a la sinistre réputation d'être totalement infranchissable. Pourtant, ce petit système n'est pas dénué d'un certain charme. Disposant d'une planète naturellement viable, d'une économie certes restreinte mais autosuffisante et d'un système politique démocratique fonctionnant à merveille, ses habitants n'ont guère à se plaindre. Le principal souci de son président, Jettero Heler (arrive à ce poste il y a cinq ans, suite à la mort accidentelle de son prédécesseur et ami Joran Wostikian). est de lutter contre les Maraudeurs, un important groupe de pirates opérant depuis les astéroides. Cependant, avec le temps, il est parvenu à un statu quo satisfaisant en instituant une sorte de «no man's land» où patrouillent en permanence une dizame de vaisseaux fortement armés. Les accrochages sont fréquents mais, dans l'ensemble, la situation n'est pas pire qu'ailleurs.

Remontons six ans plus tôt, à l'époque où notre Heler n'est que vice-president chargé de représenter Hashaulh à la Commission pour le développement de la Bordure extérieure, sur Coruscant. Apres quelques mois de pur émerveillement passés sur la planète capitale, il est somme toute naturel que la vie morne et paisible d'un monde frontalier lui semble insipide. Heler entre bientôt dans le jeu dangereux mais rémunérateur de la corruption. D'un naturel peureux, il commence petitement un ou deux pots-de-vin favorisant des groupes immobiliers locaux, quelques fausses factures, bref, rien de bien méchant comparé aux monstrueux trafics d'influence de certains de ses collègues, Juste assez, cependant, pour attirer l'attention d'un certain sénateur Palpatine...

Ce dernier cherche à s'assurer le soutien d'hommes pouvant lui être utile par la suite. Une de ses tactiques préférées est de sympathiser avec ses victimes afin de découvrir leurs points faibles. Pour Heler, c'est assez facile, par l'intermédiaire du Soleil Noir (voir encadré p. 54), il le piège en l'incorporant dans le réseau d'indicateurs des Maraudeurs. Heler touche dès lors de confortables revenus... Un an plus tard, Palpatine passe à la phase suivante de son plan, Ses «amis» doi vent maintenant acquérir une stature politique suffisamment importante pour le propulser au

pouvoir suprême. La chose n'est pas simple. Hashaulh aime son président. De plus, Heler est très lié à Joran Wostikian, au point de devenir le parrain de son fils Soltan. En dépit de tous ses efforts, Palpatine ne parvient pas à convaincre Heler de se présenter aux élections. De guerre lasse, il décide d'informer discrètement Wostikian des magouilles de son adjoint.. Se sentant trahi mais fidèle en amitié, Joran demande a Heler de démissionner en échange de son silence. Et bien sûr, quelques jours plus tard, Wostikian et sa femme disparaissent dans un stupide accident de landspeeder... Après un court intérim, Heler est triomphalement élu président. Soltan est rapidement adopté par un Heler culpabilisant, qui l'envoie faire de solides études au sein de la prestigieuse université d'Alderande

Le temps passe. Heler, devenu sénateur, soutient à fond Palpatine lorsqu'il se présente à la présidence. Cependant, un groupe de sénateurs (mené par Mon Mothma) commence à entrevoir les véritables intentions du futur empereur. Conscient du danger, un fidèle parmi les fidèles, le futur Grand Moff Tarkin, propose la construction d'une arme formidable, la fameuse Étoile de la Mort. Palpati-



créés pour l'occasion. Le meneur de jeu doit, quant à lui, savoir improviser en toutes les règles et le « Guide de la trilogie cinématographique » sont suffisants pour maîtriser « Shadows of the Empire : Planets Guide », « Dossier technique de l'Étoile de la Mort » indications secondaires, tout en n'étant absolument pas nécessaires.

ne avalise le projet et bientôt, Despayre, une petite planète du système d'Horuz, devient le centre d'une intense activité. !déalement situé à l'écart de toutes les routes commerciales, le système d'Horuz bute lui aussi sur la ceinture d'astéroïdes d'Hashaulh, mais de l'autre côté. Heler est chargé d'empêcher toute traversée de la zone, sans trop savoir pourquoi d'ailleurs. Tirant parti de la situation causée par les pirates écumant son secteur, il imagine le fameux no man's land. Officiellement, il protège ainsi ses concitoyens, très heureux du dispositif, qui est relativement peu coûteux. Officieusement, l'avantage est double : d'une part, les pirates gardent une relative autonomie pour leurs raids, ce qui lui permet de continuer à toucher sa part de butin et d'autre part, étant contrôlés par le Soleil Noir, ils assurent eux-mêmes la protection de la passe. Bref, ils sont l'arbre cachant la forêt...

Petit grain de sable dans une mécanique bien huilée. Soltan Wostikian. L'adolescent, devenu adulte, réussit plutôt bien. Passionné de musique, il a formé un groupe, Ligne rouge, qui commence à faire parier de lui. Pratiquant fréquemment la provocation gratuite, son audience ne cesse d'aug-

menter de jour en jour. Et un beau jour, six mois avant le début de notre histoire, un certain Kenya Ir'laya l'entend. Kenya n'est autre que le vigo (voir l'encadré p. 54) ayant supervisé le sabotage du landspeeder de Wostikian père pour le compte du Soleil Noir. À la suite de quelques «divergences » avec l'organisation, il se terre sur Tatooine, cherchant désespérément à rompre avec son passé. Pour cela, il a eu recours au sinistre doc teur Evazan, alias Cornelius (voir GG 7: Mos Eisley et l'épisode III). Ce dernier s'est surpassé. Bien malin qui pourrait faire le lien entre l'humain de jadis et le Duros actuel! Après quelques mois de convalescence, Ir'laya décide de réapparaître au grand jour sous sa nouvelle identité. Pour cela, il lui faut de l'argent, l'opération l'ayant proprement ruiné. C'est donc tout naturellement qu'il cherche à monnayer auprès de Soltan quelques informations concernant la mort de son père. Mais și le Soleil Noir ignore où il se trouve exactement, la discrète surveillance mise en place autour du jeune chanteur porte ses fruits. La veille d'un départ pour Tatooine, officiellement pour discuter affaires avec le Max Rebo Band à la cantina de Mos Eisley, officieusement pour y rencontrer l'laya, Soltan est retrouvé mort dans son luxueux appartement alderanien. L'enquête est sérieuse, mais brève. Cause de la mort overdose. Parallèlement à cela, les tueurs du Soleil Noir se mettent sur la piste du «donneur» et arrivent sur Tatooine. Heler, jugé peu fiable, est, comme d'habitude, soigneusement tenu à l'écart...

Nouveau grain de sable. Angus Thermopyle. Angus fait partie de cette race de gens qui ont le chic pour mettre à jour un complot visant à la destruction de la galaxie en partant d'une bête histoire de conserves avariées. Journaliste indépen dant originaire d'Alderande, la mort du jeune Sol tan lui rappelle le brusque accident de son père. Il décide de reprendre pour son propre compte l'enquête de la police, ce qui le conduit sur Tatooine, où il est repéré par les tueurs. Leur plan est simple: supprimer Ir'laya, puis faire disparaître discrètement Angus dans le vaste et mystérieux désert de Tatooine. À cette fin, ils se sont empressés de poser un «interdit» sur le journaliste. Autant dire que nul n'envisage de sympathiser avec lui, pas même Jabba... Ne trouvant men de concret, notre foumeur cherche maintenant à quitter la planète. Et c'est là que les PJ entrent en scene

e Soleil Noir

Comme vous le constaterez tout au long du scenario, le Soleil Noir est omniprésent sans que les personnages l'affrontent directement (à part, bien sûr, leurs escarmouches avec le Zozoteur). À la fin de l'histoire, les P) devraient légitimement être frustrés de ne pas l'avoir démantelé. C'est parfaitement voulu, afin de vous permettre de l'intégrer à votre propre campagne. En effet, le Solell Noir est probablement la plus formidable organisation criminelle œuvrant dans la galaxie depuis l'invention de l'hyperpropulsion Imaginez une sorte de multiplanétaire du crime controlant en sous-main une multitude de petites structures independantes (dont les Maraudeurs d'Hashaulh), œuvrant dans toutes les branches de l'illégalite. Leurs patrons ignorent le plus souvent qu'ils sont en fait manipulés par un minuscule groupe d'individus appelés « vigos », qui forment une sorte de grand conseil occulte du crime, présidé par un personnage hautement charismatique, le prince Xizor Les autorites galactiques subodorent l'existence du Soleil Noir, mais n'ont Jamais pu remonter Jusqu'au prince, tant le système est verrouillé. Quant à Palpatine, Il a souvent recours aux services de Xizor lorsque les votes « légales » ne lui permettent pas d'arriver à ses fins. Je vous encourage vivement à lire le roman de Steve Perry, « Shadows of the Empire » ou la BD de Dark Horse France (« Les Ombres de l'Empire », deux tomes) afin de prendre conscience de l'ampleur du personnage et de sa redoutable organisation, qui forme un veritable pouvoir derrière le trone...



Vous êtes dans une cantina...

C'est bien connu, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Nos héros forment donc un équipage soudé, qui s'adonne de temps à autre à la contrebande pour ce bon vieux Jabba. Et justement, ils viennent d'effectuer une petite livraison d'épice (il est préférable de créer des personnages exprès pour l'occasion. Après tout, nous sommes avant l'époque habituelle du jeu). Informez-les dès à présent de la situation politique. Palpatine vient de s'autoproclamer empereur, mais n'a pas encore dissout le Sénat. L'ordre nouveau commence tout juste à se mettre en place (nomination des premiers Moffs, etc.). La présence des soldats des troupes de choc et de l'arsenal militaire de l'Empire est encore très discrète.

C'est pourquoi, en dépit d'une petite course-pour suite avec les douanes interstellaires (rien de bien grave si ce n'est quelques coups bien placés dans les moteurs) la mission que leur avait confié Jabba s'est déroulée tout à fait « normalement ».

Cependant, une fois de retour sur Tatooine, l'éva luation des dégâts causés par l'escarmouche modère quelque peu leur enthousiasme. Un culbuteur de polarisation a subi une forte surtension. C'est un miracie qu'il ait pu tenir aussi longtemps. Il convient de le changer au plus vite. Las, cette pièce coûte assez cher et les finances des aventuriers sont, une fois de plus, insuffisantes. Inutile de s'adresser aux différents mécaniciens et revendeurs de pièces détachées de Tatooine. les PJ sont trop connus pour leur propension à ne pas s'embarrasser de détails aussi futiles que le remboursement de leurs dettes. Une seuie solution, obtenir une avance de la part de Jabba...

Entretien avec une limace

C'est Bib Fortuna, le majordome twi'lek de Jabba, qui accueille les PJ lorsqu'ils se présentent au palais du Hutt, en plein milieu du désert. De nombreux ouvriers s'affairent à une mystérieuse besogne dans les sous-sols du bâtiment, l'épicentre de l'agitation semblant se situer juste sous la salle de conférence (ils creusent la fosse du Rancor). Dire que Jabba est de mauvaise humeur est un doux euphémisme. Il vient en effet d'apprendre qu'un certain Solo a volontairement jeté une importante cargaison dans le Grand Vide, sous le falla cieux prétexte qu'il allait être arraisonné. Au moment de l'entrée des PJ dans la salle d'audience, le maître de la pègre demande au célèbre Greedo d'interventr Inutile de préciser que les PJ n'obtiendront pas ce qu'ils sont venus chercher et que s'ils insistent, l'entrevue risque fort de dégénérer rapidement. Au passage, Jabba leur rappelle «aimablement» qu'ils lui doivent encore 10000 crédits pour l'achat de leur vaisseau et que le prêt arrive très bientôt à échéance. En un mot, une rapide retraite s'impose...

Retour à la case départ, rumination et méditation sur l'ingratitude des Hutts dans la célèbre cantina de Mos Eisley. Un homme s'assied à leur table. Il dit s'appeler Angus Thermopyle, journaliste alderanien. Retenu, bien malgré lui, sur Tatooine (les vaisseaux de transport n'y accostent qu'une fois par mois), il est prêt à offrir 3000 crédits pour qu'on le conduise sur l'astroport stellaire le plus proche. Et, comme le hasard fait bien les choses, cette somme est suffisante pour acheter le culbuteur de polarisation. . Angus est un individu peu loquace, qui ne dira rien sur son enquête. Il leur fixe un rendez-vous pour le lendemain matin, devant leur vaisseau (qui est parqué dans le hangar 94 de l'astroport). Il prend ensuite congé, non sans avoir payé d'avance. Les PJ peuvent dès lors se consacrer à l'achat de leur pièce de rechange. C'est l'occasion rêvée de leur faire rencontrer les Jawas et d'organiser un petit marchandage pittoresque.

Le lendemain (ou plus tôt s'ils décident d'empocher l'argent et de disparaître...), les PJ découvrent dans leur vaisseau le cadavre d'Angus, poignardé dans le dos. Un jet de Premiers soins facile

permet de se rendre compte que la mort remonte à une heure à peine. Une rapide inspection des lieux ne donne rien, tant dans le vaisseau que dans le hangar proprement dit. Les caméras de sécurité n'ont enregistré que quelques ombres fugitives, qui peuvent s'expliquer naturellement. Tout est étrangement calme. Quant au cadavre, il ne porte aucun indice susceptible de les éclairer. Faites comprendre aux PJ qu'ils sont dans de sales draps. Le milieu des contrebandiers de Tatooine est un véritable nid de vipères, où se mêlent allégrement rancœurs et jalousies. Il y aura fatalement quelqu'un qui, pour une raison ou une autre, se fera un plassir de renseigner la police sur l'entrevue de la cantina. Abandonner discrètement le corps, puis déguerpir au plus vite, n'est pas non plus la solution idéale. Un cadavre, ca se retrouve et un départ précipité semblerait aussi tôt suspect. Reste une solution : agir comme si de rien n'était, et se débarrasser du corps quelque part dans l'immensité de l'espace... Si vous désirez donner quelques sueurs froides aux personnages, c'est le moment d'organiser une petite inspection surprise des contrôleurs de l'astroport, juste avant le départ. Bien sûr, ils ne découvrent pas Angus.

Une petite aventure doit suivre cet épisode. Elle est, faute de place, laissée à votre entière discrétion. Les objectifs de ce scénario de transition sont que les joueurs oublient quelque peu Angus, qu'ils se renflouent financièrement et qu'ils prennent des contacts dans les milieux louches de la galaxie. Ce dermer aspect est essentiel pour lancer l'épisode V du scénario.

À la suite de quoi, relancez le Grand Écran en organisant une attaque spatiale en bonne et due forme. Au départ, laissez les PJ supposer qu'il s'agit, une fois de plus, d'une banale opération de contrôle douanier. Un jet de Senseurs (diff. 15) et



Pour Star Wars

▶ Bib Fortuna, Jabba, les gardes, la faune de la cantina, les Jawas, etc.

Voir Le guide de la trilogie ou le Galaxy Guide 7.

Les douaniers

ldem Soldat rebelle typique, p. 133 de l'édition française des règles.

Les deux vaisseaux pirates

Un cargo Ghtroc 720 et un croiseur léger Gardien, p. 121 et 122 des règles.

Les hommes du Soleil Noir

Tout à 3D sauf Dextérité 4D, Blaster 5D+2.
Déplacement 10, points de personnage 2.
Équipement: Veste protectrice (+1D
Physique, +1 Énergie, torse seulement),
communicateur, pistolet blaster Jourd (5D).

Le Zozoteur

Comme Anton, le chef pirate de l'épisode V

quelques tirs sans sommation permettent de comprendre qu'il s'agit, en fait, de deux vaisseaux pirates. Et, chose étrange, leur chef leur adresse par radio ce petit message d'une voix zozotante (insistez sur ce trait caractéristique, les PJ devront le considérer dès lors comme le «Zozoteur») «Z'est pas beau d'enfreindre lez interdits. À cauze de votre inconzience, ze suis dans l'obligazion de vouz éliminer! Rien de perzonnel, bien zûr! Mais mon patron ne veut pas de vagues. Ze vous vaporize, plus de zêneurs et on n'en parle plus! Et dans quelques zours, comme l'autre, vous êtes portés disparus! Profits et pertes! La presse, z'est dangereux, z'est ze que ma maman dizait toujours!»

S'engage alors un furieux combat. Fort heureusement, les pirates sont un tantinet imbus de leur puissance. À un moment ou à un autre, ils commettent une faute tactique inespérée, qui permet aux PJ de prendre le large, tandis que le Zozoteur s'époumone de rage...

Retour au calme, cogitation. La presse? Angus Thermopyle, bien sûr! Au fait, que savent-ils de lui? Hélas, bien peu de choses. C'était un journaliste indépendant originaire d'Alderande, assez fortuné et bizarrement en rade sur une planète paumée du fin fond de la galaxie. Point!



Visite guidée d'Alderande

À l'époque où se déroulent la plupart des aventures de Star Wars, Alderande n'existe déjà plus. En voict une brève présentation, qui vous aidera a la décrire aux joueurs.

La planète

Quatrième monde d'un système de neuf corps orbitant autour d'une étoile de type G (jaune), Alderande possède une calotte glaciaire importante, plusieurs mers intérieures alimentées par de larges fleuves et rivières, ainsi que de nombreux lacs, mais n'a pas d'océans à proprement parler. Particularité importante, les mers et rivières d'Alderande ne sont pas salées.

Un unique continent donc, presque exclusive ment composé de grandes plames herbeuses et de toundras. La monotonie de ces vastes étendues est brisée par des zones de hautes collines. Celles-ci sont les vestiges d'une intense activité volcanique, très ancienne et éteinte depuis longtemps. Alderande ressemble à un mélange de Massif Central et de Mongolie, le climat en moins, ce dernier étant tempéré (y compris à l'équateur). Les conditions atmosphériques sont, quant à elles, relativement clémentes. Il n'y a que très peu de perturbations importantes (type tempêtes ou cyclones), même si la pluie tombe drue assez fréquemment.



Cela a permis l'émergence d'une flore exubérante. La faune s'y est remarquablement adaptée. On y trouve assez peu de prédateurs, et la majorité des espèces sont herbivores. Leurs tailles varient considérablement, allant de la taupe au gigantesque diplodocus. Les oiseaux sont eux aussi nombreux et de gigantesques mastodontes volants, les thrantas, parcourent paresseusement l'immensité des cieux. Cela provoque parfois quelques collisions, les barges et autres airspeeders étant des moyens de locomotion fréquemment utilisés pour relier les différentes villes de la planète.

Les Kiliks

Alderande a jadis vu l'émergence d'une race intelligente autochtone, qui était malheureusement déjà éteinte lors de l'arrivée des premiers colons stellaires. On ignore à peu près tout de ceux que l'on a nommé les Kilhks. Grâce à la découverte de nombreux squelettes, on sait qu'il s'agissait d'une race insectoïde bipède dotée de quatre bras, terminés par trois doigts griffus. Leur habitat est beaucoup mieux connu, grâce aux gigantesques «cités-châteaux», découvertes dans les grandes plaines du nord de la planète. L'étude de ces vastes dômes a démontré que les Kiliks avaient une civilisation avancée, tant au niveau culturel que technologique. Néanmoins, cette race demeure un mystère, et les thèses les plus délirantes

fieurissent sur son compte. Il n'en a pas fallu plus pour que de nombreux artistes squattent les cités-châteaux et forment de petites communautés fort pittoresques...

Les villes

Les colons ont toujours été très préoccupés par la préservation écologique des sites et les villes ont toutes été construites dans un extrême souci d'esthétisme. Crevasse City est située dans les parois d'un gigantesque canyon. En survolant la faille, impossible de soupçonner que 10 millions de personnes vivent icl! C'est bien simple, vu du ciel, on ne voit rien! Terrarium City, quant à elle, est très particulière. Tirant parti d'une dépression naturelle du terrain, les terraformateurs ont eu l'idée de remplir le «trou» d'une combinaison de liquides polymères. La matière a ensuite été sculptée au laser en suivant des plans 3D grandeur nature projetés par de gigantesques rayons holographiques. Résultat, une ville magnifique, coulée dans un seul bloc plus ou moins transparent. Aldera, la capitale planétaire, est beaucoup plus classique, mais tout aussi majestueuse. Située au centre du plus grand lac de la planète, c'est une ville d'un blanc immaculé, aux formes élancées. C'est aussi un pôle culturel important. Son université, où l'on enseigne toutes les formes de savoir, est certainement la plus prestigieuse de toute la galaxie. Elle est, en fait,

Iderande

Nom : Alderande Type : Terrestre. Température : Tempérée Atmosphère : Type I. Hydrosphère : Sèche (84 % de terres). Gravité : 0,9 G Terrains . Plaines, toundras, forêts, montagnes, lacs. Longueur du Jour : 26 heures.

Longueur de l'année : 425 jours. Races : Races galactiques, Killiks (autochtones disparus ?) Points d'intérét : Cites-châteaux des Killiks, Crevasse City, Terrarium City, Aldera, université d'Alderande. Astrovort : Galactique

Population: 8 milliards (toutes races).

Gouvernement : Sénat pour le législatif, vice-roi (Ball Organa) et consell pour l'exécutif.

Niveau technologique : Galactique. Importations majeures : Biens de

première nécessité Exportations majeures : Connaissance sous toutes ses formes (université galactiquement connue). composée d'une multitude de collèges autonomes, ayant chacun une spécialité bien définie. On y dispense un enseignement de très haute qualité sur à peu près n'importe quoi, à l'exception notable des arts guerriers. Le plus connu est certainement le collège Collus, du nom d'un ancien philosophe ayant écrit de remarquables traités sur l'art de gouverner.

La culture

Profondément traumatisés par les massacres des guerres cloniques, la totalité de la population alderanienne a mis, par un acte solennel, la guerre «hors-la-loi», sans pour autant ignorer que la liberté se préservait parfois les armes à la main. Si ces dernières sont bannies sur la planète, Alderande dispose cependant de quelques navires de guerre, ainsi que de dépôts d'armes cachés sur plusieurs corps orbitaux de son secteur stellaire (voir le scénario Graveyard of Alderaan pour plus de détails), Les Alderaniens sont avant tout des marchands et des explorateurs, très connus au travers de la galaxie. Leur réputation n'est plus à faire et de nombreuses histoires courent à leur sujet. En quelques mots, ils sont pacifiques sans être stupides, préfèrent la ruse à l'affrontement direct et se montrent tolerants et curieux envers les autres races. Et plus que tout, ils sont passionnément amoureux du «beau» sous toutes ses formes. Leur système politique s'en ressent fortement. C'est un modèle de démocratie à tous les échelons. Un parlement s'occupe de toute la partie législative, l'exécutif étant confié à un viceroi, Bail Organa. Ce dernier a su s'entourer de conseillers compétents, qui placent l'intérêt collectif avant le leur, ce qui est suffisamment rare pour être souligné.

Orientation

À ce stade de l'histoire, la seule piste que peuvent suivre les PJ est d'aller sur Alderande afin de reconstituer l'enquête d'Angus (à moins, bien sûr qu'ils ne cherchent à récupérer le cadavre. Celuici ne leur apportera aucun renseignement supplémentaire). Quant au Soleil Noir, faites le intervenir à intervalles réguliers, lorsque vous sentez que l'histoire s'essouffle. Il est impératif que le Zozoteur ait toujours une longueur de retard. mais qu'il s'en sorte à chaque confrontation. Cependant, gardez toujours à l'esprit que malgré le côté « redondance comique » de leurs interventions, les attaquants sont des professionnels. Augmentez donc progressivement la difficulté de chaque attaque. N'hésitez surtout pas à utiliser d'autres moyens que l'affrontement direct, et à mettre en scène des tueurs «ordinaires» faisant contre-employ (une petite vieille...). L'essentiel est de maintenir les PJ sous pression, de les convaincre qu'ils sont en permanence menacés, bref de jouer à fond sur leur paranoia naturelle. Enfin, cet épisode étant une enquête, il est extrêmement difficile de prévoir toutes les actions des personnages. Attendez-vous à devoir improviser dans l'urgence...

L'arrivée sur Alderande ne pose aucun problème particulier. Quel que soit l'astroport choisi par les personnages, la procédure est identique après la classique identification lors de l'émergence dans le système et une brève attente en orbite, un vecteur d'approche leur est attribué, ainsi qu'un hangar. Une brève inspection a alors lieu, durant laquelle l'officier des douanes leur fait remplir des tonnes de formulaires et les informe que le port d'armes est interdit au-delà de la zone franche que constitue l'astroport. En outre, il leur remet un peut holocube contenant tout ce qu'il faut au touriste moyen pour profiter agréablement de son séjour sur la planète.

Angus Thermopyle

Obtenir des renseignements supplémentaires sur le journaliste alderanien est assez facile. Il est même probable que les plus futés des PJ aient déjà pensé à se renseigner via l'InfoRéseau, Âgé de 52 ans, Angus était un indépendant ayant effectué ses études au collège Hearst, Accumulant les procès comme d'autres collectionnent les PV, sa réputation au sein de la profession n'est guère brillante. Angus était l'archétype du fouille-merde, ignorant superbement la déontologie de sa profession. Totalement incontrôlable, il a été viré d'une quantité impressionnante de médias, y compris de la presse à sensation. Il végétait depuis cinq ans, naviguant entre les métiers de journaliste et de détective privé, ce qui lui avait attiré une quantité invraisemblable d'inimitiés dans tous les milieux. Sa vie privée n'était guère plus brillante, célibataire misogyne, il habitait un deux-pièces miteux dans les bas quartiers de Terrarium City, qui faisait office de bureau et de chambre à coucher. Toujours à court d'argent, il buvait énormément et la plupart des barmen et autres prêteurs sur gage de la ville le connaissaient intimement. C'est d'ailleurs en interrogeant l'un des serveurs du Réacteur fumant, un bouge infâme fréquenté par les dockers et la racaille de l'astroport, qu'ils pourront apprendre que le journaliste enquêtait sur la mort de Soltan Wostikian. Toutefois, rien dans le monceau de paperasses traînant dans son bureau ne fait mention de cet te enquête (le Soleil Noir ayant, bien entendu, «visité» depuis longtemps son appartement). Seul fait remarquable, quelqu'un a irrémédiablement effacé un certain nombre de données de son ordinateur (Prog/Rép. d'ordinateur, diff. 15, pour s'en apercevoir). Bref, feu Angus est l'archétype du minable ayant décroché un mauvais jackpot, et il n'y a rien de bien intéressant à gla ner en poursuivant sur cette piste. Toutefois, rien ne vous empêche de compliquer l'enquête en orientant les PJ sur d'obscures ramifications locales, d'autant que selon sa concierge, il avait recu peu avant son départ une importante somme d'argent. Cela n'a rien à voir avec notre histoire, mais avec des joueurs imaginatifs, cela peut vous emmener loin...

Soltan Wostikian

Toujours grâce à l'infoRéseau, les personnages peuvent obtenir quelques renseignements concernant le jeune homme. Natif d'Hashaulh, une petite planète perdue de la Bordure extérieure, Soltan a suivi des études de sciences politiques au sein du collège Collas. Brillant élève, il aurait probablement fait un excellent politicien comme son père, Joran (décédé avec sa femme il y a cinq ans dans

un accident de landspeeder). Malheureusement pour lui, il préférait les milieux undergrounds aux salles studieuses de la bibliothèque du collège. Après trois années tapageuses, il a définitivement abandonné ses études, au grand dam de son père adoptif, Jettero Heler (l'actuel président d'Hashaulh). Soltan a fondé un groupe musical qui commence à beaucoup faire parler de lui Ligne rouge (voir le supplément Fragments de la Bordure extérieure pour plus de détails). Usant d'une violence verbale peu commune, Ligne rouge est devenu en peu de temps le porte-parole des défavorisés et des laissés pour compte, et commence à sérieusement déranger dans les hautes sphères...

Wostikian habitait un appartement luxueux au dernier étage de l'arcologie nord de Crevasse City. Paradoxe pour le leader de Ligne rouge, ce quartier est l'un des plus riches de la ville (genre Beverly Hills). Il est quadrillé en permanence par une milice privée. L'accès est libre pour qui sait montrer patte blanche, et les personnages pourront y croiser quelques-unes des plus grandes stars galactiques. L'appartement de Soltan n'apporte cependant aucun renseignement intéressant. Il est en effet en vente et ne contient plus rien. Heler a fait rapatrier tous les biens de la victime sur Hashaulh, en même temps que le corps. Avoir accès au résultat de l'enquête ne pose guère de problème, tout au plus quelques tracasseries administratives, la transparence étant de rigueur sur Alderande. Il ressort des conclusions de la police que la victime est morte d'une overdose de lotus noir, une substance hallucinogène terriblement toxique. Le rapport ajoute que cette drogue est peu courante sur Alderande, et qu'aucun réseau connu ne l'importe sur la planète. Les autorités alderamennes ont préféré saisir la Brigade des stupéfiants, qui dépend directement du Sénat, L'affaire est donc classée d'un point de vue local. Toujours pour des raisons de place, cette piste n'est pas développée. St les PJ désirent cependant la suivre, inspirez vous de l'aide de jeu La Nouvelle République, publiée dans CB n'89, tout y est. Cela les conduira dans le sinistre secteur de Gathe ring, où ils finiront par apprendre que les trafiquants sont en fait manipulés par une mysté-

Et après?

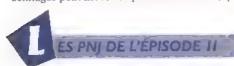
Localiser les survivants de Ligne rouge est, en revanche, beaucoup plus compliqué. Le milieu artistique underground de la ville est extrêmement méfiant vis-à-vis des étrangers, et est encore sous le choc de la mort de Soltan. La seule façon de procéder est d'essayer de prendre contact avec sa petite amie, la jeune et déjà prometteuse poétesse Hari Seldonia. Seulement voilà, personne, absolument personne, n'est au courant de cette liaison, à part, bien sûr, les autres membres du groupe.

rieuse organisation criminelle. le Soleil Noir.

À un moment ou à un autre, les PJ finiront bien par s'immerger dans le milieu délirant des fans de musique «extrême». Et là, avec beaucoup de doigté et un soupçon de crédits galactiques, ils peuvent faire la connaissance de Geoff Forester, un jeune et talentueux preneur de son qui travaille au studio d'enregistrement du groupe. Quelque peu vénal, ce charmant garçon n'hésite pas à arrondir ses fins de mois en fournissant des enregistrements pirates aux groupies fortunées. Inutile de dire que depuis la mort de Soltan, son affaire marche plutôt bien. Et justement, il a quelque chose de vraiment exclusif à vendre (800 crédits). Il propose l'enregistrement intégral des dernières répétitions de Ligne rouge. Outre le fameux hit inachevé Lady Starlight, une écoute attentive des bandes permet de suivre une altercation portant sur l'opportunité de commencer une chanson par un poème récité avant d'attaquer l'introduction musicale. Une voix inconnue (le bassiste du groupe) déclare alors : « C'est nul! Et puis d'abord le poème de Seldonia est à chier!» S'ensuit un bruit de bagarre et de multiples vociférations, survies d'une interruption volontaire du son, puis de quelques instants de musique couvrant une voix quasi inaudible. Un jet de Technique (diff. Héroïque +15, cumulable sur 2 rounds) permet de l'isoler «N'empêche que s'il ne s'la faisait pas, on s'rait pas là à enregistrer des conneries . ». Bingo!

La piste Seldonia

Hari Seldonia est une jeune poétesse qui poursuit des études de littérature ancienne au collège Byron d'Aldera. Elle vit à la cité universitaire, qui donne sur le lac au sud de la ville. Manque de chance, les PJ ne sont pas les seuis clients de Geoff Forester. Les hommes du Soleil Noir sont, eux aussi, sur la piste de la jeune femme. À l'arrivée des PJ, la porte de l'appartement, situé au premier étage, est ouverte. Personne à l'intérieur, mais de nombreuses traces d'une lutte récente sont visibles. En regardant par la fenêtre et en réussissant un jet de Perception difficile, les personnages peuvent remarquer trois hommes, qui



Pour Star Wars

Les kidnappeurs

Tout à 2D sauf Blaster 4D+2, Combat à mains nues 4D+2, Pilotage d'hovercraft 4D. Déplacement 10.

Equipement - Veste protectrice (+1D Physique, +1 Énergie), pistolet blaster lourd (5D), couteau (Vig+1D).

Les hovercrafts

Équipage 1, Passagers 6, Manœuvrabilité 1D, Échelle Speeder, Vitesse 35 (100 km/h), Coque 2D (sans toit). Sans armement.

Liky Nauda

Gloire des courses de speed-nautique. Tout à 2D, sauf Pilotage d'hovercraft 7D.

Hari Seldonia

Idem Leïa (p. 11 du Guide de la trilogie), les compétences de combat en moins.

Ligne rouge

lls ressemblent étrangement aux Lone Gunmen d'Aux frontières du réel, et sont tout aussi déjantés et paranos. Tout à 3D, Déplacement 10.



entraînent de force une femme le long d'un ponton, auquel est amarré un hydroglisseur rapide. Le temos d'arriver au ponton en sautant par la fenêtre (Escalade/Saut, puts Course, diff. 20), l'hydro a démarré et se trouve à environ 50 mètres du quai. Bien entendu, un second véhicule tend les bras à nos héros. Il est en train de se garer, le moteur tourne encore. Un jeune couple est à bord. C'est le moment d'organiser une petite coursepoursuite sur l'un des plus beaux sites de la planète. Les kidnappeurs ne s'attendaient visiblement pas à être poursuivis. S'ils ne sont pas des amateurs, ils n'ont pas de plan bien précis et aucune aide extérieure. Ils cherchent donc, dans un premier temps, à semer leurs poursuivants puis, si tout semble perdu, à les éliminer par éperonnage ou en utilisant leurs armes, des pistolets blaster lourds. Le propriétaire de l'hydro des PJ, après un léger moment de flottement bien compréhensible, peut, si on lui explique la situation, s'avérer extrêmement utile pour la suite des événements. Il s'agit du célèbre Liky Nauda, une gloi re des courses de speed-nautiques. Un conseil, revoyez donc la poursuite dans le port de Venise du film Indiana Jones et la dernière croisade avant d'animer cette scene.

Hari Seldonia est bien évidemment choquée par cette tentative d'enlèvement. Il lui faut queiques heures pour s'en remettre. Profitez de ce laps de temps pour faire intervenir la police locale (à propos, les PJ avaient-ils leurs armes?). Hari finit par écouter les PJ et accepte de les conduire auprès de Ligne rouge. Petite précision au passage la jeune femme est une superbe blonde au regard doux et

rêveur. Il émane d'elle un magnétisme sensuel absolument torride. Chaque PJ doit réussir un jet de diff. 12 sous 3D pour ne pas en tomber arrémédiablement amoureux avec toutes les conséquences imprévisibles que cela entraîne (les femmes, les droïds et les extraterrestres sont dispensés!) Les membres de Ligne rouge sont persuadés que Soltan a été exécuté par les services spéciaux de la République, ce en quoi ils n'ont pas tout à fait tort... Craignant pour leur vie, ils sont entrés dans la clandestinité, et se trouvent actuellement au cœur d'une cité-château kılık sıtuée au nord de la planète, à environ deux jours de speeder. Cela ressemble à une gigantesque termitiere. L'inténeur est d'une beauté remarquable, quoique fortement extraterrestre. Le sentiment d'étrangeté est renforcé par les us et coutumes loufoques des diverses communautés de marginaux qui squat tent les lieux. Le récit des récents événements renforce encore, si besoin était, leur paranoia latente. Après un bref conciliabule, ils décident de quitter la planète pour rejoindre ce qu'ils appellent la «résistance alderanienne». Il s'agit de la Rébellion, qui commence tout juste à s'organiser sous l'impulsion de la princesse Leïa. C'est le moment de renseigner les PJ sur le sujet.

Totalement survoités, les membres de Ligne rouge prennent à peine le temps de répondre aux questions qui ne manquent pas de leur être posées. L'un des musicos, entre deux chargements de caisses, leur donne les informations survantes, sans même prendre le temps de s'arrêter. Soitan semblait, peu avant sa mort, obsédé par la disparition de ses parents. C'est d'autant plus étrange qu'il n'abordait jamais ce sujet auparavant. Il est mort la veille d'un déplacement pour un trou perdu, Gantouine, Dantooine ou Trantoome, il ne sait plus bien. Il devait rencontrer un groupe local, le Max Rebo Band, pour engager une choriste paraît-il géniale. Par ailleurs, Soltan était très nerveux, au point de se procurer un petit pistolet blaster. Seldonia se souvient alors d'une confidence faite sur l'oreiller. Soltan parlait de «buter» un certain Ir'laya, Elle n'y avait pas prêté attention, croyant qu'il s'agissait d'un magouilleur de plus à dénoncer dans une future chanson. . Ce dernier renseignement est obtenu sur la rampe d'embarquement d'un petit vaisseau, moteurs hurlants. Juste avant que la rampe ne se ferme, la jeune femme leur communique une fréquence protégée, afin de la joindre au cas où... Alors que le vaisseau s'éloigne dans la nuit tombante, les PJ vont logiquement prendre la décision de retourner sur Tatooine



Retour sur Tatooine

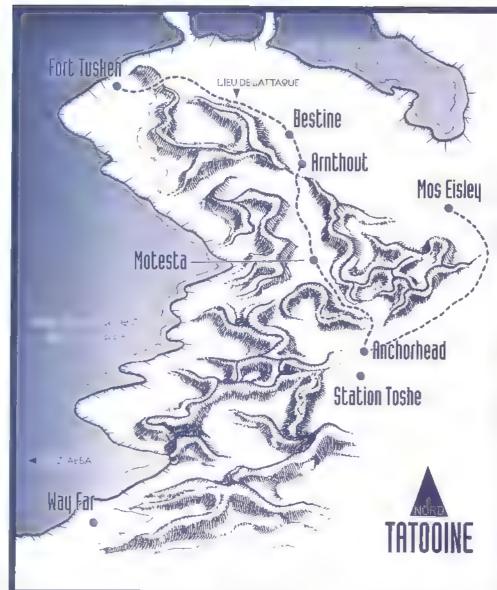
Cet épisode doit être stressant. En effet, Jabba attend toujours d'être remboursé de son prêt. Il se fait de plus en plus pressant et peut aller jusqu'à confisquer purement et simplement le vaisseau

des PJ! Si jamais le cas devait se présenter, n'hésitez surtout pas, tout rentrera dans l'ordre à la fin de l'épisode. De plus, la disparition d'Angus Thermopyle a fini par être remarquée. La milice ne manquera donc pas d'interroger les PJ sur leur fameuse entrevue à la cantina. Enfin, les hommes du Soleil Noir sont toujours sur la planète.

Les quelques heures passées en hyperespace ont probablement été utilisées par les personnages pour se renseigner sur Kenya Ir'lava, via l'Info-Réseau. La chose n'est guère difficile, notre homme étant un criminel endurci recherché dans de nombreux systèmes stellaires. Un dossier relativement complet ainsi qu'un holoportrait peuvent être obtenus en consultant les avis de recherche galactiques. Le portrait est très précis ; on y voit un humain relativement trapu, aisément identifiable grâce à ses multiples tatouages faciaux. Mais, comme vous vous en doutez, personne sur Tatooine n'a jamais vu cet individu. Et pour cause, il n'existe plus! Le docteur Cornelius est passe par lå... Moderne Frankenstein, Cornelius est un scientifique dément, recherché dans plus de cinquante systèmes. On ignore pratiquement tout de ses motivations et de l'exacte étendue de ses recherches. Son but ultime serait de «transferer» purement et simplement l'esprit d'un individu dans un autre corps que le sien. Normalement, les PJ ne le rencontreront pas pendant l'aventure. Tout ce que vous avez besoin de savoir est qu'il a réussi l'expérience avec Ir'laya, qui est devenu un Duros aux traits rébarbatifs

Du coup, les PJ courent en vain après ce qui semble bien n'être qu'un fantôme. Lors de leurs recherches, ils pourront entendre à de multiples reprises une rumeur (véridique) qui se répand comme une traînée de poudre à travers toute la ville. Le vieux Mc Ghusly vient de mourir, et ses heritiers ont décidé de vendre ses biens aux en chères dans une semaine! Or, tout le monde sait sur Tatooine que le vieux Squib de Fort Tusken était le plus grand ferrailleur de la planète! Et chacun se prend à rêver d'un nouveau droïd ou d'un vieux vaisseau spatial bon marché .. Bref, cette vente est une aubaine pour tout le monde! Quant au Max Rebo Band, que les PJ voudront probablement contacter, il est actuellement en tournée sur la planète, et doit donner un concert à Fort Tusken lors de la vente...

Il ne reste plus aux PJ qu'à s'y rendre, eux aussi. Or, afin de prévenir tout désordre pouvant nuire à sa carnère, le nouveau Moff planétaire, Julstan IV, a immédiatement fait interdire tout vol en direction du heu de vente. Dès l'annonce de cette mesure, les gens se sont, bien entendu, rués sur tous les véhicules disponibles. Les transports en commun affichent complets et tout ce qui potentiellement roule, flotte, gravite ou marche s'arrache à prix d'or (prix d'un bantha souffreteux et boiteux : 1500 crédits!). Après quelques heures de recherches, les PJ finissent cependant, au coin d'une rue, par trouver un moyen de locomotion. Un pauvre vieux se fait agresser par dix petites frappes, visiblement désireuses de s'approprier son vieil esquif GoCorp Arunskin 32. Ces voyous sont sans grande envergure, et détalent au premier blessé. Reconnaissant, le petit vieux, M. Bongohk, propose alors à ses sauveurs de profiter du voyage, en compagnie de quelques amis.



Les passagers de l'esquif

• M. et Mme Bongohk. Couple humain âgé, très «vieux jeu», propriétaires de l'esquif. Amélinia Bongohk est une forte femme (dans tous les sens du terme), autoritaire mais très sensible à la galanterie. Ils n'ont jamais quitté Mos Eisley et ce voyage est pour eux une folle aventure, digne d'une série holo. Adorables mais totalement incompétents, ils sont l'archetype des citadins désirant participer au Camel Trophy...

• Domiha Pilchasha. Ami intime du couple, ce Kibnon (une sorte de mante religieuse) est à la fois un marchand ambulant et un inventeur de génie méconnu. Il vend une variété invraisemblable de gadgets en tous genres, tels que son fameux «antidéshydrateur à refroidissement par eau». Il conçoit 87 projets révolutionnaires à la minute, tous impraticables ou dangereux. Cela ne l'empêche pas d'être très gentil..

• Russel Tinkelstrick. Ce journaliste humain se targue d'être le correspondant de Galactic News sur Tatooine. Il a tout du grand reporter baroudeur. À l'entendre, il a traversé la moitié de la galaxie et visité une quantité invraisemblable de planètes. En fait, c'est un minable qui court apres la moindre pige, et qui a réussi à subjuguer les

Bongohk par ses rècits. La plupart de ses connaissances proviennent de la lecture assidue du *Galac*tic Geographic Holomag. Il tourne actuellement un « grand reportage » sur Tatooine. Il est en permanence en train de filmer, ou d'enregistrer des commentaires parfois fort désobligeants. Terriblement énervant ...

• BBC-3. Ce très vieux modèle rafistolé de droid «cameraman preneur de son mixeur monteur» a été acheté aux Jawas par Tinkelstrick, il ressemble à C3PO, et va servir de cobaye pour les inventions de Pilchasha durant tout le voyage. Il fut jadis la propriété d'un véritable explorateur, et est doté d'un programme d'autodéfense assez performant, ainsi que d'un lanceur de microroquettes integré dans le torse (cinq microroquettes, dommages 6D, portée 3-7, 20, 40).

• Antar «Sabbac» Prindaar. Ce Gotal est un joueur professionnel. Grille à Mos Eisley, il se rend à Fort Tusken afin de participer au «sabbac de l'année», une compétition réservée aux grands joueurs, ceux qui ont une réputation en or et des nerfs d'acier. Il fait partie du voyage, car M. Bongohk lui doit quelques crédits. Inutile de préciser qu'Amêlima ne le porte vraiment pas dans son cœur .. Son but est d'amasser assez d'argent pour quitter la planète avant que quelqu'un ne décide

de le mettre définitivement «out». Il est possédé par le démon du jeu et parie sur tout et n'importe quoi, mais ce n'est pas un compagnon de route désagréable. Par ailleurs, il se bat relativement bien (5D+1, mını blaster, dommages 3D). Si les PJ lui sauvent la vie, il saura se montrer reconnaissant en leur donnant les gains qu'il a obtenu durant les étapes (7 500 crédits environ). • Frère Tuckh. Moine du monastère Dim-U de Mos Eisley et confesseur d'Amélinia Bongohk, cet ET se rend à Fort Tusken pour répandre la bonne parole. Son dogme incorpore quantité de poncifs religieux prônant le retour du Grand Miséricordieux Stellaire. En fait, le monastère de Dim-U sert de couverture à une organisation magouillant dans le trafic de transpondeurs (les fameux codes d'identification émis en permanence par les vaisseaux spatiaux, voir GG7) rattachée au Soleil Noir. Son but est de préparer l'attaque du Zozoteur.

La balade

Une semaine ne sera pas de trop pour couvrir les 250 kilomètres de désert qui séparent les deux villes, surtout avec la ruine ambulante qui leur sert de véhicule. Improvisez l'ordinaire du voyage en vous inspirant des BD Lucky Luke. Fort Tusken est une ville mourante, genre bourgade du Far West plus ou moins abandonnée après la ruée vers l'or. Elle est située aux abords

d'un grand désert dans une région appelée les Marches du nord. Cet endroit est, historiquement, le site où débutèrent les combats entre les colons et les Hommes des sables.

Traverser directement le désert de Tatooine revient à se suicider. C'est pourquoi les colons empruntent la célèbre «route circulaire», qui traverse les fameux canyons que l'on voit dans La guerre des étoiles. Bien que dangereuse, car traversant le territoire des Hommes des sables et des dragons Krayt, cette route est la plus sûre, même si elle rallonge considérablement les déplacements. Pour se rendre de Mos Eisley à Fort Tusken, M. Bongohk a établi le plan de route suivant

- De Mos Eisley à Anchorhead (petite bourgade de fermiers). Traversée d'un désert sans grand danger. Début d'une longue série de pannes, provoquées fort discrètement par Tuckh (Perception diff. Héroïque+15 pour s'en apercevoir). Durée : 20 heures.
- D'Anchorhead à Motesta (quelques maisons dans la passe d'Arnthout, ressemblant au décor du film Bagdad Cafe). Zone de canyons. Le paysage est magnifique, quoiqu'inquiétant. C'est le début du territoire des Hommes des sables. Lors d'une halte, Russel Tinkelstrick a la mauvaise idée de s'éloigner pour son reportage. Il se perd dans le labyrinthe du canyon et est retrouvé, ter rorisé, quatre heures plus tard. L'incident est fort heureusement sans gravité (tout au plus le cri lointain d'un dragon Krayt...). Durée · 12 heures. De Motesta à Arnthout (300 habitants, la plupart des prospecteurs, des hors-la-loi ou des transporteurs d'eau). Terrain très accidenté. Possibilité de venir en aide à un autre véhicule en difficulté ou de tomber sur les restes fumants d'un

convoi (agresseurs indéfinissables, faites mon-

ter la tension .). Durée 18 heures.

UN SPEED-BIKER

D'Arnthout à Fort Tusken. Zone de désert et de canyons. Le soir, à l'horizon, on aperçoit un dragon Krayt (histoire de pousser les voyageurs à organiser des tours de gardes éprouvants.). Durée: 2 jours, camping obligatoire. Mme Bongohk est une cuisinière épouvantable.

Le deuxième jour, en plein défilé, l'esquif s'immobilise dans un horrible grincement. Encore une panne! C'est à ce moment que le Zozoteur décide de porter son attaque. Outre son équipe habituelle (ou ce qu'il en reste), il s'est adjoint le concours de deux gangs de speed-bikers soit, en tout, environ 50 individus armés jusqu'aux sourcils.

L'attaque

Tirant parti du terrain, les personnages peuvent organiser un retranchement, en masquant l'entrée d'un réseau de cavernes avec l'esquif Il est temps pour vous de potasser le déroulement de votre siège préféré et de sortir le grand jeu · l'affaire dure plusieurs jours et nuits, Tuckh est démasqué, les assaillants tentent de creuser un tunnel, etc. Fort heureusement, l'intelligence n'est pas le meilleur atout du Zozoteur. Cela fait plusieurs fois qu'il essaye de mettre le grappin sur les PJ, qui s'en sortent à chaque fois. Au comble

de l'exaspération, il les veut donc vivants afin de les liquider lui-même... Grave erreur, car au moment où la victoire semble à sa portée (genre ultime poche de résistance au fond de la caverne Jonchée de cadavres, avec un seul chargeur de

gaz biaster pour les défenseurs...), des Hommes des sables passent à l'attaque. N'hésitez pas à rendre la situa-

tion confuse: chacun tape sur quelque chose avec l'énergie du désespoir, sans vraiment comprendre pourquoi et surtout qui est qui, d'autant que des fumigenes ont été lancés au tout début de l'attaque. Si vous arrivez à faire en sorte que les PJ se tirent dessus sans le vouloir, c'est parfait!

Les Hommes des sables semblent avoir besoin d'esclaves. En fait, un de leurs chefs a été sauvé par Ir'laya des griffes d'un dragon Krayt. Reconnaissant, il a accepté de favoriser une rencontre «fortuite» entre les PJ et son sauveur qui. ne l'oubliez pas, ressemble maintenant à un Duros, Les Hommes des sables jouent parfaitement leur rôle. Les rescapés du gang du Zozoteur finissent en chair à pâté. Quant aux compagnons de route des PJ, à vous de décider. Les survivants sont embarqués sans ménagements par les Hommes des sables et conduits à leur base, située dans un vaste complexe souterram. L'ambiance fait tout à fait penser à Dune.

Ir'lava, tordu à souhait, a décidé de se faire passer pour un esclave du nom de Bro'shk, de sympathiser avec les PJ et de les aider à s'évader. Au cours de ses conversations avec nos héros, il leur parle de son ami Ir'laya, «mort tragiquement dans les mines de ces effroyables monstres» (voir Vraisfaux aveux, plus loin).



Pour Star Wars

Les petites frappes

Tout à 2D, Déplacement 10, vibrolames et blaster de sport.

Les passagers de l'esquif

Tout à 2D, Déplacement 10.

L'esquif GoCorp Arunskin 32

Échelle Speeder, 17.2m de long, 1 pilote, 14 passagers, Couverture 1/4, Altitude 0-10 m, Manœuvrabilité ID, Déplacement 15, 45 km/h, Coque 1D, sans armes.

Le speeder-gang et les membres de Soleil Noir

Tout à 3D, compétences de combat à 4D+ Déplacement 10, armement divers. Véhicules : Faucon de Nuit Ikas-Adno (p. 101 des règles).

Les Hommes des sables

Voir p. 25 du Guide de la trilogie.

► Kenya Ir'laya, alias Bro'shk

Humain « devenu » Duros. Tout à 3D, 20 points de personnage, Déplacement 10.

Organisez l'évasion avec moults rebondissements. Les Hommes des sables se défendent juste assez pour qu'elle soit crédible. Les rescapés se retrouvent à faire une terrible marche forcée dans le désert mirages, blessures qui s'infectent, insolation, déshydratation avancée, coma pour les moins résistants... Au final, ils sont récupérés par des convoyeurs d'eau qui les conduisent à Fort Tusken

Vrais-faux aveux

Le soi-disant Bro'shk a besoin d'argent. Il se déclare disposé à vendre ses informations sur lr'laya, contre la modique somme de 3 000 crédits. Une fois payé, il profite de la première occasion pour disparaître. Contrairement à ce que les personnages espèrent, ses informations ne mettront pas fin à leur calvaire. N'oubliez pas qu'il se fait passer pour le confident d'un mort. C'est pourquoi il évite de répondre à des questions trop directes. Grosso modo, voici ce qu'il leur raconte.

Ir'laya faisait partie d'une organisation criminel le agissant à très grande échelle. Il a, un jour, reçu l'ordre d'élimmer définitivement le président d'une petite planète sans grand intérêt, Hashaulh. Après enquête, il s'est aperçu que la cible utilisait fréquemment un petit landspeeder biplace pour des balades romantiques avec sa femme. L'appareil fut donc saboté de manière à ce que le conducteur en perde le contrôle au delà d'une certaine vitesse. Le plan s'est parfaitement déroulé. La thèse de l'accident fut confirmée lors de l'enquête, grâce à un généreux pot de vin versé à l'expert technique, un certain Kerrin Aslypt. Bien entendu, Ir'iaya ignorait tout des tenants et des aboutissants de l'affaire. Il a, par la suite, cherché à quitter l'organisation et s'est réfugié sur Tatooine. Ayant appris par les médias que Wostikian avait un fils suffisamment riche pour lui permettre de disparaître définitivement de la circulation, il a tout naturellement cherché à le contacter pour lui raconter sa petite histoire. Malheureusement. lors d'un voyage, il s'est fait capturer par les Hommes des sables, qui en ont fait un esclave. Son calvaire a duré plusieurs mois, au cours des quels il a rencontré «Bro'shk». Ils ont sympathisé et se preparaient même à s'évader, Hélas, Ir'lava est mort tragiquement lors de l'effondrement d'une galerie du complexe.



Et maintenant, on fait quoi?

Vous pouvez développer cet épisode, si le cœur vous en dit il vous suffit de lire attentivement ce qui suit et d'imaginer une intrigue se déroulant sur Coruscant, puis sur Hashaulh, permettant ainsi aux personnages de tirer eux-mêmes leurs conclusions, plutôt que de laisser faire le travail par un PNJ. Conscient du travail de préparation



que cela demande, nous avons donc décidé de vous proposer une trame plus simple

À Fort Tusken, les PJ peuvent profiter de la vente aux enchères pour acheter un vieux transporteur leger rouillé, si Jabba a confisqué le leur. Pilchasha pourra éventuellement le remettre gratuitement en état. S'ils sont à court d'argent, considérez que Prindaar a survécu à l'attaque ou arrangezvous pour leur faire gagner le Sabbac de l'année (ambiance du film Maverick, avec 15 000 crédits à la clé)

Qui contacter?

Normalement, les personnages doivent aboutir à la conclusion que cette histoire est trop grosse pour qu'ils continuent d'agir seuls. Logiquement, ils devraient tenter d'en référer à des gens plus compétents. Leurs options sont

- Les autorités de Tatooine. Demander une audience au Moff Julstan et y ailer de leur petite histoire n'apporte rien, si ce n'est un séjour direct en prison pour présomption de meurtre envers Thermopyle De plus, le Moff ne manque pas de rendre compte à ses chefs et donc à Palpatine. Mauvaise idée.
- Les autorités d'Alderande. Une enquête est ouverte pour la forme, Thermopyle étant bien connu pour sa propension à se mettre dans des situations impossibles. Même résultat que ci-dessus, à un détail près les PJ sont arrêtés puis extradés vers Tatooine.
- Les autorités d'Hashaulh. S'ils choisissent cette solution, vous n'avez pas assez titillé leur paranoïa, ou alors ils n'ont rien compris. Avant que

l'irréparable ne se produise, glissez-leur à l'oreille qu'ils ont visiblement affaire à un coup d'État ou à quelque chose qui y ressemble beaucoup. ,

- Les autorités de Coruscant. Cette idée peut fonctionner, à condition que leur interlocuteur ne soit pas un fanatique de l'empereur ou un intégriste de la voie hiérarchique. N'oublions pas qu'à cette époque, de nombreux fonctionnaires commencent à se douter des véritables intentions de Palpatine. La Rébellion est en train de se structurer et de nombreux sympathisants échappent encore aux purges idéologiques. Si les PJ choisissent cette solution, organisez une rencontre discrète avec le sénateur Tara V'troren, qui prendra dès lors les choses en main...
- Les Rebelles. Cette solution est la plus probable, si vous avez rendu les PJ suffisamment paranos et s'ils ont pris le temps de se renseigner sur la situation politique d'Hashaulh (notamment sur le soutien inconditionnel d'Heler à Palpatine). Leur seul moyen d'entrer en contact avec les Rebelles est de retrouver Hari Seldonia (ce qui n'ira pas sans quelques péripeties). Elle orga nisera une entrevue avec V'troren, en plein espa ce, loin de toutes les oreilles indiscrètes (jouez à fond sur l'aspect «conspiration» de l'affaire).

Le sénateur V'troren

V'troren est très attentif aux dires des personnages, et les soumet à un véritable interrogatoire. Après quelques heures d'enquête via l'InfoRéseau, il récapitule. Jettero Heler est un sombre créun, depuis longtemps soupçonné par ses pairs d'être partie prenante dans une multitude de magouilles sans qu'aucune preuve concrète n'ait pu jamais être apportée. De plus, ses relations avec Palpatine ne sont que trop connues. Or, ce dermer ne s'encombrerait jamais d'un tel boulet si Heler n'avait pas un intérêt crucial. Quelque chose se trame donc sur Hashaulh ou dans ses environs immédiats. Quoi? Mystère! Il est cependant essentiel de l'apprendre le plus vite possible, les rumeurs de dissolution du Sénat se faisant plus insistantes de jour en jour. Bien entendu, ce qu'ils viennent de lui raconter n'apporte aucune solution définitive, puisque le principal témoin est mort. Reste l'espoir infime de la piste de l'expert, encore que V'tronen mettrait ses tentacules à couper qu'il est mort depuis longtemps sans avoir laissé le moindre indice (ce en quoi il a tout à fait raison, comme le démontre une éventuelle investigation). De plus, le sénateur s'est renseigné sur la situation politique d'Hashaulh. Il en ressort que la population est extrêmement satisfai-



► Tara V'troren

Vieux sénateur twi'lek connu pour son intransigeance et son extrême loyauté envers la République Moyenne de 4D.

Le vaisseau de V'troren

Vaisseau consulaire du Sénat. Comme le croiseur léger Gardien, p. 122 des règles. te. Personne n'a véritablement envie de voir tomher Heler.

Il existe cependant un petit fait qui pourrait expliquer bien des choses : les Maraudeurs. En consultant les archives du Sénat, V'troren a appris que le président Wostikian avait demandé aux autorités de Coruscant d'intervenir militairement, peu de temps avant sa mort. Chose étrange, le dossier semble s'être égaré... Heler était vice-president, et donc forcément au courant de la procédure. Mais la question n'a pas été abordée depuis. Or, Heler a tenu à mener à bien tous les autres projets de Wostikian. Il s'est contenter de déployer quelques vaisseaux aux abords de la zone des asteroïdes, qui a été placée sous sa tutelle directe et fermée à la circulation. Étrange, non?

V'troren demande donc aux personnages d'enquêter sur cette piste en infiltrant les Maraudeurs. Bien entendu, cette mission doit demeurer secrète. Néanmoins, il ne fait pas de difficulté pour leur délivrer un document stipulant qu'ils agissent pour le compte de la Commission de sécurité interne du Sénat, au cas où leurs recherches tourneraient mal. Ce sauf-conduit ne servira pas à grand chose. Le Sénat sera dissous dès la fin du scénario. Et surtout, l'entrevue n'a pas été aussi discrète que prévu. L'empereur fait espionner le vieux sénateur depuis longtemps, et ses dernières communications lui ont mis la puce à l'oreille...



Les pirates des astéroïdes

Il n'est pas facile d'infiltrer une organisation pirate telle que celle des Maraudeurs. Une simple balade dans les astéroides en espérant faire une rencontre miraculeuse n'est, de toute évidence. pas la bonne approche. Si vous avez correctement fait votre travail, les personnages sont relativement connus, voire appréciés, de la pègre, depuis le petit intermède de l'épisode I (ou du secteur Gathering, s'ils n'ont pas mobilisé la moitié des forces stellaires contre les trafiquants de drogue). Normalement, ils ont donc des contacts. Et même si aucun d'eux ne trafique avec les Maraudeurs (trop dangereux), il est de notoriété publique que l'organisation est très hiérarchisée. Ses membres sont intégrés dans de petites unités autonomes, qui s'assemblent au gré des besoins puis s'éparpillent après les attaques.

Et justement, un vieux contrebandier connaît un endroit où l'on peut rencontrer l'un de ces groupes. Il s'agit du comptoir commercial de Gersen, situé sur l'unique satellite d'une naîne blanche, non loin du champ d'astéroïdes d'Hashaulh. Entièrement recouverte de jungles et dotée d'un climat tropical très éprouvant physiquement, Gersen a été découverte, puis achetée pour une poignée de crédits, par un vieil éclaireur sur le retour, un certain Terwillinger. Il y a construit un petit hôtel,



puis quelques baraquements lui permettant d'entreposer des marchandises, de réparer sommairement un navire et de subvenir aux bas instincts de ses clients. Il achète un bon prix le minerai récolté (une navette de la Mining Corporation passe une fois par trimestre) et ne pose jamais de questions. Son établissement est donc rapidement devenu un point de rencontre incontournable pour les gens du secteur Pour la description de l'endroit, imaginez des insectes extrêmement voraces, une chaleur accablante, dix centimètres de boue dans la rue principale, quelques poules, une végétation luxuriante et envahissante, des vaisseaux rongés par la moisissure en quelques heures, de grands ventilateurs brassant difficilement un air poisseux d'humidité et, au milieu de tout ca, des prospecteurs abrutis de mauvais alcool...

Le but des PJ est, dans un premier temps, de se fondre dans cet inquiétant microcosme en se faisant passer, par exemple, pour des prospecteurs. Les Maraudeurs ne les contactent pas immédiatement, mais les personnages en croiseront forcément quelques-uns, si possible autour d'un verre... Nos héros doivent travailler dans la durée, revenant régulièrement au comptoir dépenser de fortes sommes, ce qui alimentera un certain nombre de ragots concernant leurs réelles activités. Il vous sera nécessaire d'organiser quelques scénarios pour les renflouer régulièrement, à moins, bien sûr, qu'ils ne se mettent eux aussi à prospecter. Dans ce cas, faites-leur découvrir un navire errant, qui a visiblement percuté un roc. Cette

enave sert en fait de «caverne d'Ali Baba» aux Maraudeurs. Elle contient une bonne quantité de mineras, mais aussi des produits manufacturés. La revente de ces derniers au comptoir favorisera la prise de contact, les Maraudeurs fimssant bien par se rendre compte qu'on leur vend leurs propres marchandises... Les personnages devront alors jouer serré : la première idée de leur chef, Anton. est d'éliminer purement et simplement les pilleurs. Néanmoins, certains pirates se sont, du moins espérons-le, plus ou moins liés d'amitié avec les PJ. Ils suggèrent de les intégrer au groupe, ce qui favorise finalement les desseins de leur chef (n'oublions pas que les PJ sont percés à jour depuis le commencement de l'épisode). Anton finit par accepter, mais pose une condition: l'un des PJ doit participer à un duel au pistolet propulseur.

Le duel

Ce «pistolet» est en fait un instrument de travail utilisé par les mineurs. Constitué d'un tube fiexible se terminant en pomme d'arrosoir, il est relié à un réservoir de dioxyde de carbone liquide à haute pression, fixé sur la partie ventrale d'une combinaison spatiale. Éjecté, le gaz se condense et permet un déplacement dans la direction opposée. En touchant une masse, le jet contrecarre son inertie et la renvoie dans la direction opposée. Cela permet aux mineurs de se débarrasser rapi dement des rocs qui menacent de les percuter, tout en continuant à travailler. De cet instrument de travail est né un jeu, dont le but est de pousser l'adversaire dans une fine feuille de métal dérivant dans l'espace, en un laps de temps déter miné. Si aucun des deux adversaires n'est éliminé, le perdant est celui qui, le premier, se trouve à cours de gaz, ou qui en possède le moins à la fin du temps imparti. Le terrain est bien entendu délimité afin d'éviter toute dérive définitive dans l'espace, puisque l'inertie aidant, la personne touchée s'éloigne de plus en plus. Hélas, Anton a modifié les règles : le duel se fera sans limite de temps et surtout, sans zone de hors-jeu! Une fausse manœuvre, et c'est l'errance dans l'espace... pendant que les autres PJ s'entassent dans une navette, au milieu des huées des pirates. Ils arrivent à sauver leur compagnon au moment précis où celui-ci tombe à court d'oxygène.

Pour gérer le duel, demandez au PJ de décrire son action sur une petite feuille de papier, et faites de même. Comparez et décrivez ensuite le résultat en tenant compte des indications suivantes:

- L'adversaire se nomme Crazy Jack. C'est un solide gaillard, avec un caractère de cochon, qui a quelques comptes à régler avec les PJ (une partie de sabbac qui a mal tourné, par exemple). Il a la ferme intention d'envoyer son adversaire valdinguer au diable vauvert, et n'hésite pas à aller au contact afin de lui arracher ses tubes à oxygène.
- Utiliser un pistolet propulseur nécessite un jet de Combinaison énergétique diff. 25 (15 après avoir pris l'habitude)
- N'oubliez pas les jets de Perception (pour l'éblouissement causé par la lumière crue des étoiles) et de Résistance (pour la fatigue), bien que l'engin ne provoque aucun dégât physique sur les combinaisons.
- Les réservoirs possèdent une autonomie de cent charges (une charge est égale à une seconde d'utilisation et stoppe un mouvement en cours).
- La défense doit toujours être équivalente à l'attaque. Ainsi, si Crazy Jack envoie trois charges au PJ, ce dernier devra en utiliser autant pour ne pas bouger.
- À cause de l'inertie, la vitesse des déplace ments est exponentielle. On peut cependant la réduire un peu en effectuant les mêmes gestes que lors d'un saut en parachute. Dans ce cas, aucune autre action ne peut être effectuée.
- L'engin est étudié de façon à ne pas provoquer un recul important (une charge seulement pour en contrer les effets).
- Est considérée comme un «contact» toute action s'effectuant à moins de cinq mètres de l'opposant.
 Au delà, il s'agit d'une «manœuvre» n'entraînant aucun effet sur l'adversaire.
- Enfin, en cas de problème, le PJ peut, en se décidant rapidement, revenir vers le vaisseau en utilisant ses réserves de gaz pour se déplacer. Dans ce cas, il perd la partie.

Une fois cette épreuve passée, les PJ peuvent se considérer comme faisant partie des Maraudeurs. Le groupe se tient tranquille pour le moment, et les discussions avec leurs nouveaux compagnons ne leur apporteront pas grand-chose de nouveau. Au bout de quelques jours, cependant, un ordre de mission arrive. Anton est convié à un briefing sur «Maman» (le surnom de la base principale). Les abords des astéroides sont en permanence surveillés par six navires de guerre hashaulhiens, qui ont ordre d'arraisonner tout vaisseau qui

croise dans les parages. Organisez une petite partie de cache-cache du genre À la poursuite d'Octobre Rouge. Une fois qu'ils se seront mis à l'abri, faites-leur découvrir le chemin utilisé par les pirates.

La base principale

Vu de l'extérieur, le spectacle est impressionnant La base est un gros astéroïde entouré d'une multitude de rochers moins importants, reliés les uns aux autres par des poutrelles ou des gros tubes métalliques. Vous pouvez vous inspirer de la base Vergesso décrite p. 32 et suivantes du Shadows of the Empire . Planets Guide (ou, pour les minimalistes peu fortunés, p. 89 et suivantes du Shadows of the Empire Sourcebook). Deux frégates Nebulon-B en assurent la protection spatiale, ce qui devrait laisser nos héros quelque peu perplexes. Pourquoi une telle débauche de moyens? Les personnages vont passer quelques jours dans cet endroit. Il ne se passe nen de particultèrement palpitant. Laissez-les vagabonder et découvrir les lieux. Inspirez-vous de la base martienne de Total Recall pour faire vivre tout ce petit monde. Les PJ n'obtiendront aucun renseignement pouvant mettre en lumière une éventuelle collusion entre les pirates et Heler, ou permettant d'expliquer la présence des frégates. En effet, la partie de la base abritant le centre d'opérations leur est interdite. Située au cœur de l'astéroide central, la gigantesque porte qui protège son unique accès est sévèrement gardée par de solides gaillards qui ne plaisantent pas! S'ils veulent y pénétrer, les personnages vont devoir ruser. Une infiltration en règle est vouée à l'échec, et déboucherait sur de gros ennuis. En revanche, quelques efforts (et une petite aventure) peuvent leur permettre de s'attirer les bonnes grâces de la hiérarchie, de les faire monter en grade et donc d'accéder au saint des saints. Une fois ce résultat obtenu, laissez les fourner en vain, puis faites-les convoquer pour un briefing extraordinaire. Anton ainsi qu'un autre capitaine y assistent. Tout le monde est chargé d'arraisonner un navire et de conduire ses occupants sur «la lune» pour interrogatoire. Rien ne sera précisé sur les occupants de la cible, un croiseur de luxe, et aucun renseignement ne sera communiqué concernant cette mystérieuse lune. Seul Anton, en tant que responsable de la mission, semble au courant, mais il ne dit rien. Après quelques préparatifs, deux vaisseaux appareillent... Leur gibier n'est autre que le vaisseau consulaire du sénateur V'troren! Ce dernier, à partir des renseignements fournis par les personnages, a réussi à convaincre le Sénat d'ouvrir une enquête administrative concernant Hashaulh, et c'est pourquoi il se dirige actuellement vers le système. (Si les PJ ne l'ont pas contacté, considérez que les événements récents ont fini par attirer l'attention du Sénat.) L'attaque a lieu quoi que fassent les PJ. Si besoin est, trafiquez les événements. La suite immédiate de l'assaut devrait être un moment très intéressant de roleplay. S'ils connaissent V'troren, laissez les PJ s'inquiéter d'une éventuelle dénonciation. Le sénateur, après quelques instants de stupeur, choisit de garder le silence afin de préserver leur couverture. Dans le cas contraire, il se montre digne de sa charge et les

menace des pires représailles. Peu après, Anton

ordonne froidement aux personnages d'exécuter le reste de l'équipage. Les points de Côté obscur risquent de voler bas, mais à jouer avec le feu . S'ils trouvent une solution honorable pour s'en sortir, n'insistez pas. De toute façon, ils sont dejà grillés. Anton a reçu l'ordre de ne pas détruire le navire et de ne pas effacer l'ordinateur de bord qui, seion les procédures standards, a enregistré toute l'attaque. Et, comme par hasard, on y voit distinctement les PJ pénétrant illégalement dans un vaisseau diplomatique.



Révélation!

Attention! C'est l'épisode crucial du scénario. Préparez-le attentivement. Les rebondissements y sont nombreux et la bataille finale relativement difficile à mettre en place. Faites monter progressivement, mais inexorablement, la tension et surtout ne laissez aucun moment de répit aux PJ. L'action doit s'enchaîner à un rythme de plus en plus rapide à partir du moment où ils découvrent le fin mot de l'histoire. Il n'est plus temps d'hésiter, ni de changer d'avis.

Une fois l'attaque effectuée, le groupe replonge dans les astéroïdes. Au large de la base, le second vaisseau, sévèrement endommagé, abandonne le navire des PJ, qui s'enfonce inexorablement dans le foisonnement des cailloux tourbillonnant en tout sens. Un sentiment de malaise palpable s'empare de tous les hommes présents. Seul Anton et le pilote gardent leur calme. Au bout de quelques heures, l'appareil accroche le signal d'une



Pour Star Wars

Terwillinger, les mineurs et les habitants de Gersen

Toutes races, compétences en moyenne à 3D+2.

Les pirates

Toutes races, idem Cyberpirates, p. 170 des règles. Équipement divers.

Anton, chef pirate

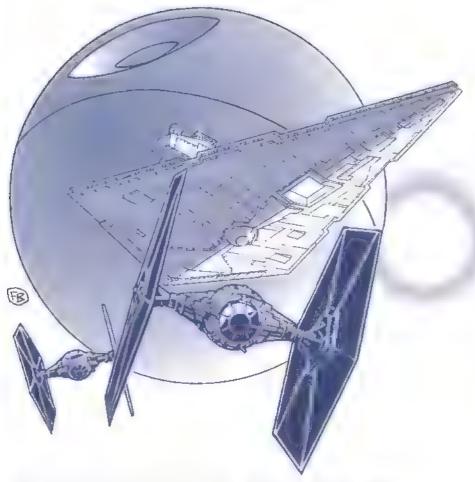
Idem Cyberpirate, tout à 4D.

Crazy Jack

Idem pirates, avec Utilisation pistolet propulseur 4D+1 (ce qui lui permet d'éviter d'utiliser la charge antirecul et d'effectuer une manœuvre gratuite par round).

Les gardes de la base

Idem Dengar, p. 91 du Guide de la trilogie.



balise. L'ambiance à bord se détend, les astéroides se font moins denses. De toute évidence, le but est proche.

Soudain, une douzaine de petits chasseurs entoure le bâtiment, dans un rugissement de réacteurs totalement illogique, mais très spectaculaire. Si les PJ n'en ont jamais vu, c'est le moment de leur décrire des chasseurs Tie. Solidement escortés, les personnages viennent de pénétrer dans l'espace aérien du système Horuz. Ce que l'équipage aperçoit alors est à couper le souffle, pas moins de six gros bâtiments de guerre quadrillent la zone. Un septième, un destroyer stellaire de classe Super selon leur pilote, semble sur le point de quitter la zone! Anton programme une approche elliptique lui permettant de contourner la cinquième planète du système, Toprawa. Petit à petit, une lune se dessine juste derrière, l'Étoile de la Mort...

Car il s'agit bien d'elle! La vraie, la fantastique, la terrifiante machine de destruction de l'Empire! Achevée, menaçante, prête à l'emploi. Durant la descente vers la planète, les PJ devraient logiquement commencer à entrevoir le fin mot de l'histoire : les astéroïdes d'Hashaulh ne sont, finalement, pas si «hermétiques» que cela. Après la liquidation de Wostikian, Heler fut porté au pouvoir afin d'en assurer la protection et ce, au moyen de la fameuse zone de sécurité, laquelle est renforcée par un second rideau de défense, pris en charge par les Maraudeurs en échange d'une impunité totale. L'histoire se serait arrêtée là si Kenya Ir'laya n'avait pas trahi et cherché à vendre des informations sur le meurtre de l'ancien président d'Hashaulh Dès lors, les événements se sont précipités. Soltan a été à son tour assassiné, Thermopyle s'en est mêle, et à entraîné les PJ à sa suite. .

Ils sont tous là!

Le bâtiment se range sur l'un des quais de l'Étoile de la Mort, et est immédiatement entouré par une importante formation de soldats impériaux. L'équipage pirate est désarmé, puis escorté au travers d'une multitude de couloirs mondés d'une lumière crue, presque aveuglante. Personne ne parle et seul le bruit des bottes résonne. Puis le chef des gardes sépare le groupe en deux. d'un côté l'équipage, de l'autre Anton, V'troren et les PJ. L'interminable voyage continue. Seul V'troren est traité comme un véritable prisonnier. Jouez à fond sur la position ambigué des PJ. Prisonniers, ou lieutenants d'Anton? L'attitude de ce dernier ne leur permet pas de trancher...

ils finissent par se retrouver dans une salle de briefing confortable, en compagnie d'une vingtaine de gardes. Au fond de la pièce, de dos derrière un bureau, un homme (le Grand Moff Tarkin) s'adresse à des représentations holographiques il n'est pas difficile de mettre un nom à l'une des silhouettes. Il s'agit de Palpatine en personne! Un jet de Perception (diff. 20) permet d'apercevoir un autre individu derrière lui. Les PJ ne l'ont jamais vu, mais ils ne risquent pas de l'oublier : c'est le prince Xizor, le maître suprême du Soleil Noir. Quant à l'autre projection holo, c'est Dark Vador en personne!

Tarkin: « J'ai le grand honneur de vous annoncer que l'Arme est presque terminée...

Palpatine: — Bien! Il était temps! La situation n'a que trop duré! Que d'erreurs dans la protection de

Xizor: — Je vous assure que .

Palpatine. — Silence, prince! Vous avez fait preuve d'une incroyable légèreté en envoyant cet

imbécile zozotant régler la situation! Le Sénat a commencé à se poser des questions! Organa luimême est venu ce matin me parler d'Hashaulh... Vador: — Je m'occupe personnellement de ce problème, mon maître! Mes informateurs m'ont signalé la présence de sa fille dans le système de Ralitiir. Je suis actuellement en route...

Palpatine: — Bien! V'troren?

Tarkin: — J'ai le regret de vous annoncer sa dis parition lors d'une attaque... Nous venons tout juste de retrouver l'épave... L'enregistrement de

bord montre clairement qui sont ses agresseurs.. Un avis de recherche a été lancé.

Xizor : — Quant à la piste Wostikian, affaire classée. Heler vient d'être assassine au cours d'un déplacement et l'assassin a été airêté. Il a avoué avoir agi sous les ordres du même groupe qui a attaqué le sénateur...

Tarkin'—Et ces pirates viennent tout juste de se jeter dans mes bras .. Nous les remettrons sans tarder au commandant dirigeant les deux vaisseaux sénatoriaux dépêchés sur Hashaulh... Palpatine: — Bien, bien... Interrogez V'troren et ses complices sur leurs relations avec les rebelles . Envoyez moi les cadavres. Cela justifiera amplement le déclenchement des mesures d'ur gence que je prépare —Et évacuez au plus vite l'Etoile de la Mort, Je veux que dans une semaine, plus rien ne subsiste du chantier

Tarkın' — Bien.. Pour sa première opération, j'ai déjà une petite idée ...»

Prisonniers!

Les PJ sont donc transférés dans un quartier de haute sécurité du chantier orbital, où ils font connaissance avec la redoutable efficacité des droids interrogateurs IT-O. Ce qu'ils diront est entièrement laissé à votre appréciation. Ils n'ont même pas besoin d'être au courant, afin de vous permettre de leur réserver quelques petites surprises après cette aventure.

Fort heureusement pour eux, la suite va leur permettre de s'évader. Les ordres de Tarkin sont, en effet, de faire disparaître toute trace du chantier, ce qui implique la liquidation des nombreux esclaves qui y travaillent. Ne se faisant aucune illusion sur ce qui les attend, ils tentent de se révolter, suivant ainsi l'exemple d'un certain Ack bar qui a réussi à s'enfuir à bord de la propre navette du Grand Moff.

La révolte commence juste après le départ définitif de l'Étoile de la Mort en hyperespace (destination Alderande). La suite n'est qu'une effroyable boucherie pleine d'actes héroïques et désespérés. Après maintes péripéties, incluant obligatoirement le sauvetage du sénateur V'troren (seul témoin pouvant les disculper de l'accusation de piraterie), nos héros finissent par s'emparer, avec l'aide d'une soixantaine d'autres prisonniers, d'une petite frégate d'escorte (une version un peu plus grosse des navettes de classe Lambda). L'appareillage s'effectue dans un chaos indescriptible, une véritable guerre civile faisant rage de toutes parts. Un blocus important est, par ailleurs, en train de s'organiser, empêchant tout espoir de saut en hyperespace. Petite précision pour ceux qui voudraient récupérer les plans de l'Étoile de la Mort au passage , le temps leur manque cruellement et, d'autre part, ces informations sont classées «niveau 3» (Prog/Rép. ordinateur Héroique +10, voir p. 25-26 du Dossier technique de l'Étoile de la Mort). Elles sont vraiment très bien protegees

Une fois dans l'espace, reste à s'échapper du système. Il est temps pour les PJ de mettre un plan

sur pied. Poussez-les à choisir la solution suivante, qui est la plus logique. Le vaisseau devra retraverser la zone d'astéroïdes. L'effet de surprise aidant, il sèmera les navires des Maraudeurs pour émerger non loin d'Hashaulh. V'troren contactera alors par radio les navires chargés du



Pour Star Wars

Soldats de choc

ldem p. 133 des règles.

Droïd interrogateur IT-O

ldem p. 53 du Guide de la trilogie.

Esclaves

Toutes races. Tout à 3D, compétences et équipement selon les besoins.

Vaisseau des Pl

Taille vaisseau de guerre, Équipage 50, Manœuvrabilité 3D, Vitesse spatiale 4, Coque 4D, Écrans 2D+2, Armement 10 canons laser quadritubes (échelle chasseur, contrôle de feu 4D, dommages 4D). Équivalent de deux YT-1300 normaux (p. 121 des règles) à bord.

Les Maraudeurs

Deux frégates Nebulon-B (p. 120 des règles), 40 petits chasseurs (équivalent au Z-95, p. 82 du Guide de l'Alliance rebelle), 8 transporteurs Ghtroc (p. 121 des règles).

Les Hashaulhiens

Six croiseurs d'assaut. Taille vaisseau de guerre, Équipage 95, Manœuvrabilité 2D, Vitesse spatiale 4, Coque 6D, Ecrans 2D, Armement 10 canons laser jumelés (échelle chasseur, contrôle de feu 3D, dommage 3D). 5 chasseurs d'interception chacun (équivalent Are-X, p. 117 des régles)

Les Impériaux

Équivalent de deux destroyers stellaires (p. 119 des règles). Sévèrement touchés par leur traversée des astéroides, ils fonctionnent à la moitié de leur puissance. Leurs capitaines sont expérimentés et agissent en parfaite coordination, 63 Tie disponibles.

Les troupes du Sénat

Équivalents à des corvettes corelliennes (p. 120 des règles).

La Résistance alderanienne

Cinq valsseaux identiques à celui des PJ, avec 16 canons lasers quadritubes. 25 chasseurs (Z-95) à bord et 5 équivalents Ghtroc.



biocus, qui ne semblent pas être partie prenante dans la magouille. Ainsi escorté, il se posera sur Hashaulh et demandera aux vaisseaux sénatoriaux de le reconduire sur Coruscant, en espérant que Palpatine ne sera pas assez fou pour tenter une quelconque action contre lui. Mauvais calcul, mais ce n'est pas très grave...

La dernière bataille

Afin de le rendre plus clair, le combat final est découpé en séquences. Durant toute la bataille, faites du grand spectacle en oubliant les sacrosaintes règles de combat. Ne lésinez pas sur les effets spéciaux, et gardez à l'esprit le rôle cructal des chasseurs stellaires. Gardez V'troren comme atout afin de rattraper les bourdes trop importantes des PJ, mais laissez les pleinement assumer leurs rôles de chefs de guerre.

Séquence 1

Les P1 sèment un destroyer et provoquent quelques dégâts en passant au large des Maraudeurs. Les astéroides infligent d'importants dommages à bord, notamment au niveau des hyperpropulseurs qui sont, dès lors, définitivement en panne. Durant toute cette partie, un petit droid demande une entrevue aux PJ. Ces derniers, sous le poids de leurs nouvelles responsabilités, n'ont guère le temps de s'en préoccuper.

Séquence 2

Le vaisseau émerge des astéroides. V'troren lance son message de détresse. Quelques instants plus tard, six navires hashaulhiens font leur apparition. Le petit droïd insiste toujours. Au moment où l'on consent enfin à l'écouter, la flotte des Maraudeurs au grand complet émerge à son tour... Les Hashaulhiens se croient pris dans un piège : la situation devient périlleuse pour les PJ qui doivent esquiver les attaques des deux groupes.

Séquence 3

Un furieux combat, relativement équilibré, s'engage entre les forces en présence. Le vaisseau des PJ est durement touché et part plus ou moins à la dérive ...

Séauence 4

Le destroyer de la séquence 1 se lance à son tour dans la bataille, bientôt suivi par les deux vaisseaux sénatoriaux, informés par radio. L'amiral commandant les forces hashaulhliennes prend parti pour les PJ malgré ses ordres (Hashaulh est sous le coup de la lot martiale depuis l'annonce du meurtre d'Heler).

Séauence 5

Le petit droid finit par se faire entendre. Stupeur! Il a en mémoire la totalité des plans de l'Étoile de la Mort! Il faut impérativement les communiquer à quelqu'un! V'troren, sans hésiter, demande l'ouverture d'un canal d'urgence sur une ligne protégée. Dans le cas où les PJ décident de contacter Seldonia, cette dernière établit aussitôt un relais. Un correspondant lointain répond « Tantive IV, j'écoute... » C'est le vaisseau de la princesse Leïa.

Séquence 6

Ordre est donné aux sénatoriaux et aux Hashaulhiens de protéger coûte que coûte les PJ. Le vaisseau est fortement endommagé, les alarmes sont toutes activées. Un second destroyer impérial apparaît, et se jette aussitôt dans la bataille. Début de la transmission.

Séauence 7

Catastrophe! Deux Hashaulhiens sont détruits, créant une brèche dans le dispositif. Le navire des PJ est pris dans un rayon tracteur. La communication est coupée, l'antenne étant touchée. Un commando de réparateurs (les PJ?) est désigné par V'troren. Des soldats d'apesanteur tentent de les empêcher de finir leur travail.

Séauence 8

Alors que tout semble perdu (un vaisseau sénatorial et trois Hashaulhiens sont hors service, quant à l'appareil des PJ, il est très endommagé). on assiste à l'apparition de cinq nouveaux vaisseaux de guerre et d'une multitude de petits chasseurs. Il s'agit des forces de la Résistance alderanienne d'Hari Seldonia. Les Impériaux et les pirates reculent.

Séauence 9

Contre-attaque des Impériaux, repoussée miraculeusement par deux fois. Début d'une troisième, fin de la transmission du message, ordre de désengagement lancé.

Séauence 10

Le vaisseau des PJ, à l'agonie, doit encore se libérer du rayon tracteur. De plus, un saut en hyperespace n'est possible qu'en transférant les commandes de bord sur le vaisseau de Seldonia. Pendant ce temps, un vaisseau pirate, dirigé par Anton, cherche à éperonner les PJ. Au moment de l'impact, fondu enchaîné dans l'hyperespace...

Epilogue

Noir total, texte déroulant sur fond étoilé: «C'est une période de guerre civile. Partis d'une base secrète, les Rebelles ont remporté leur première victoire sur l'abominable Empire galactique. Ils ont réussi à dérober les plans de l'arme absolue de l'Empire, l'Étoile de la Mort, une station spatiale assez puissante pour annihiler une planète toute entière. Poursuivie par les sbires de l'Empire, la princesse Leïa regagne sa base avec les plans volés qui pourront sauver son peuple et ramener la paix dans la galaxie... ».

Nos héros, quant à eux, font route vers Yavin IV. La saga peut commencer...



Accessoire

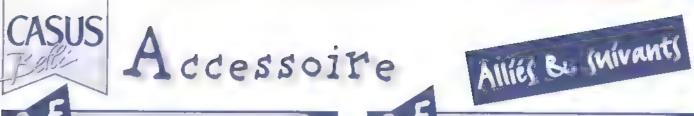
Alliés & suivants

Dans la plupart des jeux de rôle où l'on joue en campagne, c'est-à-dire sur le long terme, les personnages des joueurs se lient à d'autres individus. Ces derniers peuvent être

des commanditaires, des amis, des experts, voire des compagnons de route. Vous trouverez ici deux « formulaires » pour tenir à jour les renseignements sur ces PNJ. Sur la première page se trouve une feuille détaillée pour les personnages importants. Quatre personnages secondaires peuvent tenir sur la deuxième. En fonction de votre manière de jouer, ils pourront être gérés par les joueurs ou par le meneur de jeu. Il est également possible de mixer les deux, les joueurs ayant connaissance seulement d'une mini fiche, et le meneur de jeu gardant par-devers lui la feuille complète.

Nom/nationalité:	
Profession ou activité connue:	ortraít
Sa vie de tous les jours:	aractéristiques techniques
Possessions diverses:	Caractéristiques principales
Comment les aventuriers l'ont rencontré:	Compétences principales
Ses rapports avec les aventuriers:	
Ses liens avec d'autres personnages non-joueurs:	Caractéristiques de combat (PV. dégâts, etc.)





Age/description physique Profession ou activité connue	é
	* * * * * * *
Sa vie de tous les jours/caractère: .	h + + h + =
December discuss	+ + + h
Possessions diverses	
Caractéristiques principales	
Compétences principales	
Caracteristiques de combat (PV, degâts et	
· · ·	

iche de personnalité	1
Nom/nationalité	
Âge/description physique:	
Profession or activity assured	
Profession ou activité connue:	
Sa vie de tous les jours/caractère:	
*** * * * * * * * * * * * * * * * * * *	
Possessions diverses	
rossessions diverses	
Caractéristiques principales:	П
	-
Compétences principales	
Caracteristiques de combat (PV degâts, etc.)	
* **	

iche de personnalité	AT
Nom/nationalité	
Age/description physique:	
,	
Profession ou activite connue	
Sa vie de tous les jours/caractère	
	, .
Possessions diverses	
	. ,
Caracteristiques principales	7
i .	- 21
1.	
Competences principales .	-1
	- 4
Caracteristiques de combat (PV degâts, etc.)	.
	-

iche de personnalité	MI
Nom/nationalite	
Âge/description physique:	• •
Profession ou activité connue	
***** ** ** ** ** ** ** ** ** ** ** **	
Sa vie de tous les jours/caractère	4 r
Possessions diverses:	
Caractéristiques principales:	
Compétences principales:	
***************************************	ш
Caractéristiques de combat (PV, dégâts, etc.)	-0

Guardians est considéré par beaucoup comme l'un des plus beaux jeux de cartes à collectionner.

Quoi de plus normal pour un jeu créé par Keith Parkinson, dessinateur des superbes illustrations de la saga Dragon Lance pour Advanced Dungeons & Dragons ? Certains protesteront : « Et Brom, alors ! Les couvertures Dark Sun, elles sont pas belles ? ». Justement, Brom aussi dessine pour Guardians. Ah mais...

N'allez pas imaginer que Guardians

N'allez pas imaginer que Guardians est seulement un joli jeu.

C'est sans aucun dou-

te le jeu de cartes le plus proche des wargames et de jeux de plateau. En effet, il allie astucieusement les atouts des jeux de cartes à collectionner (main cachée, construction savante de « deck », hasard dans le tirage) à ceux des

d'Abord deux précisions importantes :

A Guardians, il est difficile de créer un deck « antijeu ». Pas de cartes pour empêcher l'autre de jouer, pas de cartes qui détruisent sans rémission les créatures de l'adversaire.

Les jeux sans créatures sont inconcevables et la destruction du Guardian adverse n'est que l'une des trois façons de gagner : vous pouvez aussi l'emporter en détruisant cinq boucliers de l'adversaire, ou en conquérant les six terrains contestés entre les deux forteresses des Guardians).

Voici quelques jeux-types que vous pouvez construire

LE FOURRE-TOUT

vous avez acheté un paquet de base et deux recharges, et vous en avez fait un jeu de cinquantecinq cartes en choisissant les plus jolies. Aucun problème! Ca peut marcher quand même. Respectez juste un certain dosage, pas trop de sorts (cinq ou six maximum), une douzaine de boucliers (s'il y en a trop, ils serviront de terrains « cachés »), une dizaine de terrains et le reste en créatures.

LES JEUX RAPIDES

plusieurs possibilités pour ceux qui aiment les victoires-éclair Dans Guardians, avoir la majorité des terrains contestés permet de tirer plus de cartes que l'adversaire. Ces jeux s'attachent à obtenir cet avantage et à étouffer l'ennemi sous un flot de créatures. Une méthode parmi d'autres consiste à mettre l'accent sur des créatures puissantes, voire volantes et un peu plus de terrains que la normale (11 ou 12). Dès que possible, formez plusieurs boucliers et occupez un maximum de terrains. Ensuite, profitant des cartes que vous tirez en plus grande quantité que votre adversaire, essayez de contrôler les six terrains contestés. Le risque : vos boucliers ayant peu de créatures sont vulnérables, un jeu tueur de boucliers sera votre nemesis.

LES JEUX CHASSEURS

Il s'agit de constituer un ou plusieurs boucliers meurtriers avec des combinaisons de créatures, d'objets magiques et de cartes de commandement très jeux plus classiques (mouvement, rassemblement de troupes, attaques, contre-attaques, etc.).

Dans Guardians, vous constituez des armées de créatures (souvent farfelues) placées sous des boucliers. Ces boucliers conquièrent les terrains situés entre les territoires des deux joueurs, et affrontent les boucliers de l'ennemi. Chaque « deck » est bâti autour d'un Guardian (dont on dispose dès le départ),

uardian (dont on dispose des le départ), une super-créature immobile qui possède ses propres pouvoirs, avantages et faiblesses.

La combinaison d'un Gardian, des créatures, des sorts, des objets magiques et des terrains que

vous choisissez dans votre collection pour être la plus efficace est une alchimie difficile mais passionnante. Ce premier article va vous donner quelques conseils pour bien vous en tirer.

breux, donc vulnérables à des cartes comme Famine. De plus, ces jeux contrôlent souvent moins de terrains que l'adversaire, d'où un déficit en cartes tirées. Sa force réside dans la menace qu'il crèe. Une fois que trois ou quatre boucliers ont été détruits, l'adversaire n'a plus le droit à l'erreur.

Les jeux de petites créatures

la plupart des Guardians tirent une carte de plus si leur dominante est la plus faible. Lorsqu'une créature est la carte dominante, sa Vitalité devient la valeur de dominante. Une meute de petites créatures permet d'avoir souvent cet avantage. En outre, faible vitalité ne veut pas dire faible créature : Floyd le cochon volant, les fées et toutes les petites créatures peuvent, par le biais des attaques secondaires vaincre des boucliers plus forts. Le Guardian Tookle est très adapté à ce type de jeu : il vous permet de tirer une carte supplémentaire si votre dominante est une petite créature! Deux cartes vitales pour ce jeu : Dispersion de la magie (contre les Attaques à aire d'effet, très meurtnères) et le Graal (pour ressusciter les créatures tuées, car vous aurez de nombreuses pertes).

es jeux « tueurs de guardian »

le but est de constituer un bouclier capable de détruire le Guardian ennemi. Combiner le Geyser Poussiéreux (qui fait automatiquement égalité, comme attaquant primaire) avec une attaque à distance permet de vaincre un Guardian à coup sûr ! Bien sûr, le tueur ultime, c'est l'Élémentaire d'énergie supérieur qui, outre sa Vitalité de 12, peut recevoir une influence sans limite : un Élémentaire, trois pierres de pouvoir et le Guardian ennemi est supprimé Deux inconvénients à ce jeu : il faut passer la forteresse ennemie sans perdre les créatures anti-Guardian et la défense des terrains contestés est mai assurée. Si l'attaque principale échoue, l'ennemi aura un tel avantage en cartes tirées par tour que la partie sera presque jouée. Néanmoins, c'est un jeu très intéressant à condition d'obtenir ce fameux Élémentaire, l'une des cartes les plus recherchées.

Certes, de nombreux autres jeux-types existent. La prochaine fois, nous vous en proposerons de nouveaux, avec en plus la composition d'un jeu sans terrains (ou presque); et bientôt, la salle du trésor, un défilé de mode, la ménagerie et plein d'autres surprises!



rentables (attaques à aire d'effet, attaques à distance, chevaliers + invocation de St Ballantine, etc...). Ensuite, il s'agit d'éliminer les boucliers ennemis présumés plus faibles. Le défaut de ce type de jeux? Quoique puissants, vos boucliers seront peu nom-



CACTUS BEHA PRODUCTION PRESENTE:

LEREBUR DE MAX. L'AVENTURIER®

... HE DEBARRASSER DES PICAROS CHASSEURS DETETES N'A ETÉ QU'UNE PETITE FORMALITÉ, REGIÉE À COUPS DE GRENADES À MANCHE...

LE PLUS DIFFICILE À ÉTÉ DE PÉNÉTRER DANS LE LABO SOUTERRAIN DU DOCTEUR WU', CAR C'ÉTAIT LĂ-DEDANS QUE SE TROUVAIT LE CAISSON HYPERBARE OÙ



HUHH... AHER COMME
CELA JUSQU'AU BOUT DU
MONDE POUR DÉLIVRER
UN AMI D'ENFANCE...
QU'ESTCE QUE C'EST
ROCCOMANTIQUE...



HEU... EN FAIT, DANS LE LABO,
JEHE SUIS APPERCU QUE
J'AVAIS ÉTÉ VICTIHE D'UNE
BÊTE HOMONYHIE = CE
'RAOUL LABOZE'LÀ N'ETAIT
PAS HON AHI D'ENFANCE...

ALORS, COMME CETAIT PLUS MON PROBLÈME, J'SUIS RENTRÉ CHEZ MOI ...



PROFESSION: MENEUR DE JEU

Au fait, pourquoi on est là?

Motivations et rencontre des personnages à L'appel de Cthulhu

as vu... dans le journal, ils parlent d'un village où les gens disparaissent bizarrement...

- C'est loin?
- 800 kilomètres seulement.
- Bon, je pose des congés, j'achète un fusil de chasse... en roulant bien, on pourra y être demain matin.
- Super! Je préviens deux ou trois vagues copains et on décolle.»

 Une aventure pour L'appel de Cthulhu commence bien souvent de cette façon.

 Ce type d'introduction a le mérite de la simplicité, mais laisse sur leur faim

 les joueurs épris de réalisme. Voici donc quelques idées pour étoffer vos scénarios.

CASUS BELLI

Pourquoi moi?

La plupart des investigateurs sont au départ de simples citoyens, qui ne demandent rien de mieux qu'on leur fiche la paix. Pour se lancer dans l'aventure, y consacrer leur temps, leur argent, enfreindre la loi, et affronter des abominations, ils doivent avoir de très bonnes motivations. Ils doivent aussi avoir des raisons précises pour coopérer avec les autres personnages, et pour régler les problèmes eux-mêmes, sans faire appel aux autorités Une motivation n'est pas seulement un prétexte pour commencer une aventure : elle doit y ancrer les personnages jusqu'à la fin. Elle doit aussi être compatible avec celle des autres personnages, si possible commune au groupe tout entier. Une fois la motivation trouvée, elle doit être clairement indiquée aux joueurs, de façon explicite si nécessaire. C'est elle qui doit guider leurs actions et donner une structure logique à toute l'aventure. Rien de pire qu'un groupe d'investigateurs qui agit au hasard, en ayant oublié pourquoi il est là et ce qu'il veut vraiment faire. Voici quelques moyens d'impliquer les investigateurs, individuellement et en tant que groupe.

le fais mon boulot, moi!

Les professions de beaucoup d'investigateurs suffisent théoriquement à justifier leur implication dans une enquête. L'intérêt professionnel doit cependant être réel et bien souligné: « Cette statuette confirme compiètement ta théorie sur les rites cachés des Aztèques! Elie pourrait être capitale pour ta carrière, tu ne vas pas l'abandonner pour quelques vagues menaces!»

Même les enquêteurs professionnels ont besoin d'un bon motif pour mener une enquête en dépit du danger. Une journaliste mondaine qui «couvre» une soirée privée n'a aucune raison de jouer les Rouletabille si la maîtresse de maison est retrouvée égorgée à la cave! Et un détective privé n'a pas de temps à perdre avec des affaires pour lesquelles personne n'est prêt à le payer.

L'argent est une motivation vieille comme le jeu de rôle. Elle est très simple à manier, mais elle risque d'altérer l'ambiance du jeu. « Monsieur, on a retrouvé l'assassin de votre fille, un vrai tordu. Voilà son nom et son adresse, merci pour le chèque... Ah, sinon, cette affaire est vaguement liée à une histoire de monstres rôdant dans les égouts, mais c'est pas notre problème... » L'argent doit rester un point de départ, tout comme la profession.

Votre mission, si vous l'acceptez...

La « mission » est aussi un grand classique du jeu de rôle. Un peu artificielle mais très souple, elle peut être greffée sur la plupart des scénarios existant. Son commanditaire doit être crédible. Il peut s'agir d'un ami dépassé par les événements, d'un service de renseignements mal introduit dans un milieu spécifique, d'une société secrète dédiée à combattre le mal, etc. On ne confiera une mission

Drame & Démesure

Soignez les circonstances de vos introductions. Ce qui pousse un individu a entrer dans une aventure n'est pas seulement rationnel : dans un contexte hors du commun, chacun peut être amene a agir de façon inhabituelle. Une simple lettre d'un vieil oncle a mottie fou aura peu de chance de mettre en branle un personnage qui vit a l'autre bout du pays. Par contre, si le vieil oncle reunit ses neveux autour de son lit de mort, dans son manoir des Highlands, il sera certainement ecoute.

aux investigateurs que s'ils semblent qualifiés pour la mener à bien. Si un savant invalide décide de retrouver la trace de son associé parti avec les plans d'une machine à lire les rêves, pourquoi ferait-il appel à son copain historien, à une professeur de latin et à un ancien boxeur? La mission concerne des personnages ayant un savoir-faire dans un domaine qui manque à leur employeur (souvent celui de l'occulte)

Les investigateurs peuvent être payés pour faire une mission, mais le chantage, la menace, l'échange d'informations ou la manipulation sont nettement plus rigolos!

Quelle est ta quête?

La «quête» n'est pas réservée aux personnages de D&D. Le tout est de définir son but. on évitera de partir à la recherche d'épées magiques anti-shoggoth et autre sceptre enchanté de Cthulhu! Par contre, la substance qui peut faire sortir un ami de la catalepsie, ou le guérisseur qui pourrait soulager le personnage de ses cauchemars à répétition font très bien l'affaire. Attention, le scénario ne doit pas être : identifier le lieu, casser la figure aux gardiens byakhees et repartir avec le «trésor »! L'objet de la quête doit amener à entrer dans une véritable intrigue, longue et pleine de rebondissements. Il peut être également recherché par une secte, ou être détenu par un sorcier qui lui réserve un usage beaucoup plus sinistre que ce que les investigateurs voulaient en faire... Ce n'est qu'après des années d'aventure que les investigateurs verront enfin leur quête aboutir – avec peut-être une mauvaise surprise au final.

L'amour, toujours!

Les sentiments sont une motivation idéale, pourtant peu utilisée. Demandez à vos joueurs de dresser une liste des proches de leurs personnages. Amis, parents, autant de victimes possibles pour vos méchants! Les proches en question doivent être vrament chers aux investigateurs: peu de gens traverseront la moitié du monde juste pour élucider la disparition d'un vague copain d'université.

Vous pouvez même faire perdre des points de santé mentale aux investigateurs affectés par un drame familial. «Le visage de ta sœur défigurée hante tes nuits. La psychanalyse et les calmants sont inefficaces. Peu à peu, ton obsession de vengeance te fait perdre tout intérêt pour la vie... Tu dois agir avant de devenir complètement fou!»

L'engrenage infernal

Compliqué à mettre en place, mais efficace et jubilatoire. L'investigateur ne veut pas enquêter, mais il y est contraint par les événements, le plus souvent pour sauver sa peau ou prouver son innocence. Schéma de base : l'investigateur était là «au mauvais moment», et les apparences sont contre lui. «Toi, tu as vu la créature, mais qui va te croire? Et avoue qu'avec ce couteau à la main et tout le sang sur tes vêtements, tu fais un candidat idéal pour la chaise électrique!» Variante: l'investigateur est entré en possession de quelque chose qu'il n'aurait jamais dû avoir, puis il l'a perdu. S'il ne le retrouve pas, il passera un sale quart d'heure...

Rattrapé par son passé

Le passé des investigateurs, imaginé par les joueurs au moment de la création du personnage ou bien raconté par le gardien des arcanes, peut être un excellent point de départ pour une aventure. «Au départ, tu as cru à une coïncidence, mais c'est le troisième exmembre de la Confrérie de la Licorne qui a un accident mortel! Impossible d'aller voir la police sans parler de toutes les bêtises que vous aviez commises à l'époque, et ça ferait désordre pour ta carrière d'avocat... Tu vas devoir enquêter tout seul.»

L'événement passé doit être assez exceptionnel pour justifier l'inquiétude du personnage appartenance à une société secrète, témoin d'un fait divers très bizarre, victime d'une agression jamais élucidée, ou vieille malédiction familiale qui semble recommencer.

Qui c'est, ceux-là?

Vous croyez avoir trouvé une bonne motivation pour chaque investigateur? Le détective fauché est payé grassement pour enquêter sur un meurtre, l'archéologue est le grand frère de la victime, le médecin légiste risque son boulot s'il ne découvre pas qui a dérobé le corps à la morgue, et la journaliste est la suspecte numéro un. Parfait. Mais qu'est-ce qui va pousser ces quatre personnes de professions et de milieux différents à coopérer? Pas évident! Plusieurs possibilités existent pourtant pour réunir des investigateurs qui ne se connaissent pas

La bande de copains

Le plus simple. Ils doivent être de très bons copains, au point de risquer leur vie pour une affaire qui ne les concerne pas tous directement. N'hésitez pas à en faire des intimes, père et fils ou mari et femme. Un petit secret de famille peut même être ajouté à l'intrigue...

Tous dans la même galère

Les investigateurs sont obligés de coopérer pour s'en tirer. Surtout justifié s'ils sont seuls dans un endroit clos: dirigeable en perdition, île déserte, pension de famille isolée... Atten-

69

tion, s'il y a des PNJ, il n'y a aucune raison pour que seuls les investigateurs se regroupent spontanément!

Le point commun

Les investigateurs, et eux seuls, ont un point commun qui semble lié à l'affaire. Menacés par les mêmes lettres anonymes, anciens élèves de la victime... Attention, cela ne doit pas être une coïncidence mais un élément de l'intrigue, sinon ils n'ont aucune raison de dépasser le stade du «Tiens! vous êtes là, vous aussi!».

La réaction en chaîne

Un ou plusieurs personnages sont amenés à aider les investigateurs et se retrouvent dans les ennuis jusqu'au cou. Idéal pour intégrer un nouveau personnage dans un groupe. «Au départ, ils t'ont juste donné à traduire ce texte sanscrit. Mais le cambriolage de ton appartement et la mort horrible de ton ami t'ont fait réfléchir. Tu retournes voir ces gens et tu leur demandes sur quoi ils enquêtaient vraiment...»

Un investigateur, ça investigue!

Après quelques aventures, l'équipe est constituée, et les événements vécus en commun suffisent à justifier la coopération des différents personnages: ils partagent des secrets si lourds à porter... Par contre, on ne peut pas utiliser dix fois de suite les mêmes ficelles pour les mettre dans le bain: zigouiller toute leur famille et multiplier les problèmes surgis de leur passé, à la longue, ça fait artificiel. Et compter sur le hasard pour que, justement, ils soient là quand un truc bizarre se produit, c'est un peu gros. Pour pailier cet inconvénient, plusieurs solutions.

Parano, quand tu nous tiens...

Les investigateurs expérimentés ont conscience de l'abominable réalité du monde, et sont sans doute un peu paranos. Ils sont à l'affût. Un fait divers bizarre qui n'attirerait pas l'attention du commun des mortels, un simple mot, peut les inciter à partir à l'aventure. Surtout si un gros problème ancien n'a jamais été vraiment résolu : «Et cette série de meurtres inexpliqués, si c'étaient les deux survivants de la secte d'il y a trois ans? On ferait mieux de s'en inquiéter avant qu'ils ne nous retrouvent!»

C'était pas vraiment fini...

Les PNJ des précédentes aventures sont épatants pour en commencer une nouvelle. Gentils, ils ont apprécié l'efficacité des investigateurs et en redemandent, ou les recommandent auprès de leurs amis. Méchants, ils n'en ont pas fini avec eux et veulent se venger, ou récupérer leurs précieux manuscrits. Ceux-ci, comme tous les trucs bizarres récupérés à gauche et à droite, peuvent d'ailleurs susciter bien des convoitises. Sans compter les objets magiques qui attirent les pires ennuis.

Allô, ici Cthulhu Rapide Service!

La notoriété des investigateurs est parfois suffisante pour inciter des organisations puissantes, plus ou moins recommandables, à faire appel à leur services : on retrouve alors le principe de la « mission ». A moins que ce soit les investigateurs qui mettent en place une véritable agence de recherches paranormales. Après tout, il faut bien vivre!

Que fait la police?

Chacun a des raisons d'enquêter; le groupe d'investigateurs est constitué et homogène... parfait. Mais pourquoi ces braves gens prendraient-ils des risques, alors que dans leur situation n'importe qui irait prévenir la police (ou le plombier s'il s'agit juste de bruits bizarres dans les égouts)? Encore un problème à résoudre si l'on veut une partie où les motivations des personnages ne soient pas seulement « ben, je veux terminer le module ». Voici plusieurs trucs pour écarter les autorités des solutions s'offrant aux personnages.

Les apparences sont contre nous

«Aller voir la police? Et comment tu leur expliques les cinq corps qui sont à la cave?» Ce truc est spécialement efficace si un ou plusieurs investigateurs n'ont pas intérêt à voir la police fouiller dans leurs affaires. Les gangsters et les cadavres ne sont pas indispensables: une maîtresse ou des petites magouilles financières suffisent à rendre prudent. Attention, les investigateurs peuvent tout de même donner un coup de fil anonyme au commissariat...

La police a mieux à faire

« Des fugues d'adolescents, j'en vois des dizaines chaque mois, mon pauvre monsieur. On vous appelle si on trouve quelque chose!» L'excuse idéale pour les scénarios qui démarrent doucement. Tant que le sang n'a pas coulé, c'est difficile de faire bouger la maréchaussée.

Ce ne sont pas vos oignons!

Il y a déjà une théorie officielle, les investigateurs dérangent. «Écoutez, le vieux gitan a avoué les meurtres! Je ne vais quand même pas rouvrir le dossier sur la foi de trois photos plutôt ratées!» Si les méchants sont assez machiavéliques, ils auront pris soin de brouiller les pistes de façon efficace. A moins que les flics soient juste passablement fainéants!

Mais qu'est-ce qu'ils font, bon sang?

La police n'est pas joignable à temps, ou elle ne peut pas intervenir assez vite. Seuls les invesAVENTURE. C'ESTQUE JE VAIS ENFIN
POUVOIR PROUVER AU HONDE QUE
LESTRAVAUX SECRETS DE HON ONCLE
ASSASSINÉ SUR LA PROPAGATION
CRIHINELLE DU VIRUS KASPER-CHAZURLE DE L'ARGYRONÈTE,
ETAIENT RÉELLEMENT BNDÉS!!..
ET QUE C'EST MÊME POUR GA QU'ILEST HORT ... ET VOUS?

HOI, C'EST
L'POGNON

TAIS-TOI
ET CREUSE

tigateurs peuvent agir. S'ils l'ignorent, il faut à tout prix qu'ils s'en rendent compte, sans quoi le scénario court à la catastrophe. Idéal si l'aventure se déroule dans un lieu isolé.

C'est trop énorme

«Donc, ce sont des monstres, hein? Et si je n'envoie pas cinquante hommes faire les marioles dans les collines, ils vont provoquer un tremblement de terre! Ben tiens!» Évidemment, ce raisonnement ne tient que si les investigateurs n'apportent aucune preuve pour appuyer leur demande.

Le méchant a le bras long

Appeler la police servirait juste à s'attirer des ennuis. Attention, les investigateurs doivent le deviner! Glissez un indice subtil indiquant les liens entre les pouvoirs publics et les méchants. «Dis donc, au bar avec le commissaire, c'est pas Von Krieg, là? Merde alors, il connaît tout le monde, ce salaud!»

C'est un vaste complot!

Version élargie de la précédente, où l'on devine (ou croit deviner) que les ennemis sont vraiment partout! Évidemment idéal dans une campagne de longue haleine, où les investigateurs eux-mêmes deviennent un peu paranos.

La police ? Mais c'est nous !

A terme, si les contacts avec la police sont toujours négatifs, les investigateurs prendront l'habitude de tout régler eux-mêmes. A moins qu'au contraire, les autorités leur confient finalement certains dossiers particulièrement étranges, ce qui résout également le problème de leurs motivations et des introductions des scénarios.

Paul Martin illustration : Éric Puech









NAMUR: Rue Lelièvre, 24, Tél./Fax: 081.22 56 58.
LIÈGE: Rue Saint Gilles, 166, Tél./Fax: 042.21 17 65.
CINEY: Zoning de Biron, 3, Tél.: 083.21 64 80.
LUDOS Bruxelles: 10, avenue Brillat-Savarin
(près de l'U.L.B.) 1050 Ixelles Tél.: 02.640 10 89.

LUDOS Valenciennes: 21, rue Saint Géry Valenciennes Tél.: 27 33 12 64.

Vous voulez faire de votre passion, votre métier... Contactez-nous! Int + 32 83 21 64 80 pour la France et l'étranger 083 21 64 80 pour la Belgique



SPÉCIALISTE WARHAMMER BATTLE®

PROMO X-FILES:

POCHETTE SEASON 1: 8 F
POCHETTE SEASON 2: 9 F
POCHETTE SEASON 3: 9 F

AUTRES TARIFS NOUS CONSULTER

Guilde des marchands

do la cità

Lankhmar

TEL: 03 83 32 25 06



Enfin un espace spécialisé dans les Jeux de Simulation à Saintes!

A la boutique JEUX ET LOISIRS

17, rue Alsace-Lorraine - 17100 SAINTES
Tél: 05.46.74.43.66

Ouverture le 7 avril d'une succursalle consacrée aux :

- ~ Jeux de Rôles
- -Jeux de plateau
- ~Warqames
- ~ Figurines
- ~Accessoires de peinture
 - ~Accessoires de Jeux
- Décorations
- 🕱 Cartes (Magic, X-Files...)
- ~ Démonstrations hebdomadaires

Martine et Joël vous accueillent du Lundi après-midi au Samedi de 10h à 19h.

S Papalates papabaloa papababababababababababa

La pressibilité du lieutenai 101, a eu de notables des journalistes hosti des raisons de l'impacitant ses sources, an

C'est rien de le dire!

Parmi nos lecteurs, nombreux sont ceux qui se déclarent fatigués de la sinistrose ambiante, du défaitisme du milieu et du bourrage de crâne sur le thème « nous sommes des incompris, personne ne nous aime». Soyons clairs: ce n'est pas en occultant le problème que nous le ferons disparaître. Pour autant, il n'est pas nécessaire de courber l'échine en attendant la punition, d'autant que nous n'avons pas que des ennemis dans les médias. En nous penchant sur les coupures de presse que nous récoltons amoureusement, avec l'aide de nos lecteurs, nous nous sommes rendus compte que nous avions largement de quoi alimenter un conséquent dossier de presse «pro jeu de rôle». Le but, vous prouver que tous les journalistes ne sont pas des menteurs, des hypocrites ou des flemmards (cochez la ou les cases de votre choix), mais aussi, et surtout, vous aider à défendre votre passion aux yeux de ceux qui la condamnent. Ceux dont les parents ou les amis almeraient bien les voir laisser tomber ces « Jeux qui rendent cinglés, d'ailleurs je l'ai vu à la télé» le savent bien: des arguments du style «non, ça ne rend pas fou parce que ça ne rend pas fou» ou « mais puisque je te dis que c'est pas dangereux - d'ailleurs même Casus Belli le dit » ne sont pas toujours recevables. Par contre, tel article de La Vie, du Midi libre ou du Point pourra peut-être vous aider à faire évoluer les mentalités autour de vous. Adaptez-vous aux goûts et aux convictions de vos interlocuteurs, soyez patient et tolérant, et vous obtiendrez certainement de bons résultats. Autre chose: n'hésitez pas à faire connaître ce dossier, à le photocopier, à le prêter et à le faire circuler Dans votre lutte contre l'obscurantisme et les idées reçues, il peut être un précieux allié

Télérama

Télérama, sous la plume de Flore Geffroy, n'est pas sensible aux incantations de la gouroue de secours Mireille Dumas, soulignant au passage le rôle ambigu du «spécialiste de la manipulation mentale» (témoin ou actif?), le Dr Abgral.

La presse positive

L'article du lieutenant Matelly, paru dans notre numéro 101, a eu de notables répercussions dans la presse, et même des journalistes hostiles au jeu ont revu leur opinion. Une des raisons de l'impact de cet article est l'argumentation: citant ses sources, analysant des documents à la lumière d'autres documents, le Lt Matelly étaye ses dires.

A Casus, nous suivons de près tout ce qui se dit ou s'écrit sur le sujet qui nous est cher. Pour ceux d'entre vous qui ont besoin de convaincre, et sont souvent limites à leur seule parole, voici quelques extraits de notre dossier de presse*.

22.35 • F2 23.45 e925986
Bas les masques
Attantion

jeux dangereux Magazine de Mireilie Dumas, Martine Lupi, Isabelle Pelletier. Présentation : M. Dumas, Réalisation: Dominique Colonna. Le personnage qu'il iouait s'appelait Marvin. Principai trait de caractère : maléfique. Adepte des jeux de rôle, Christophe, 16 ans, a été retrouvé mort dans son lycée. Suicide ? Accident ? Ses parents s'interrogent encore. L'adolescent a-t-il été débordé, envahi par son personnage au point de confondre la réalité et la fiction ? Cet autre Christophe, 20 ans, a survi, lui, une thérapie pour se désintoxiquer de son engouement pour ce type de jeux. Enfin, Anne, la mère de Julien, ne peut accepter la mort de son flis qu'elle ne peut s'empêcher de lier, elle aussi, à cette activité. Des jeux dangereux, semble timidement mais résolument - poser l'émission, qui s'aventure en terrain mouvant, et ne pointe que des cas extrêmes. Ils « cristallisent les problèmes qui existent délà, bien avant de commencer à jouer », explique le docteur Abgral (la caution médicale ?), « spécialiste de la manipulation mentale ». Ses interventions, homéopathiques et rationnelles, ne font guère le poids face à un effet de loupe accusateur et partial, où se mirent des jeux de rôle forcément diaboliques et néfastes. Un rac-

Flore Geffroy

courci bien simpliste.

* Faute de place, nous ne reproduisons pas ici l'intégralité des articles que nous avons réunis. Mais contre une enveloppe de format 21 x 29,7 auto adressée timbrée à 6,70 F, nous pouvons vous faire parvenir une copie (de copie!...) des trois articles les plus documentés, explicites et neutres sur le jeu de rôle. Même datant de courant 95,

Jeux de roles jeux droles

ils restent de très bonnes références. Si vous êtes doué pour les recherches en bibliothèque, voici leurs références : La Vie (n° 2585 du 16 mars 1995, supplément Famille), Le Point (n° 1183 du 20 mai 1995) et La Croix Parents et Enfants (nº non indiqué).

Laissez-les rêver

Man fils, 21 ans, jave depuis l'âge de 14 ans aux jeux de rôle Etant «bien dans sa tête», il n'a pas l'ombre du comportement des trois garçons de «Bas les masques» du 11 octobre | Dommage qu'on n'ait vu que ces cas, qui avaient au moins deux points en commun : le divorce des parents et la pension où ils étaient enfermés șix jours sur sept, à un âge où l'on rêve de liberté... La cause du suicide serait peut-être à chercher de ce côté ? Lorsque mon fils et ses amis se lancent dans un jeu, à la maison, ils passent un excellent moment et e n'ai pas l'impression d'abriter de futurs assassins ! Je préfère les voir là plutôt qu'à traîner dans les catés ou les boîtes de nuit... Nos enfants seraient moins agressifs sì leur avenir – tant scolaire que social et affectif – était plus souriant. Certains se réfugient dans la drogue ou l'alcool, quand s'autres se défoulent autour d'une table ou dans la nature. Peut-on leur reprocher de vouloir être, un instant, le maître qui ouvre les portes ? M.B. de Bonson

Télé Star

> Dans cet extrait du courrier de *Télé Star*, pas de journalisme, mais la simple réaction d'une mère qui a voulu dire par écrit ce que nombre de gens n'ont émis que dans le cadre familial.

* Selon les organisateurs.

L'hebdomadaire *La Croix* a consacré un long dossier au jeu de rôle Impossible de le reproduire ici en entier (il fait 4 pages), les informations constructives sont diluées au milieu de l'explication du jeu de rôle et d'une appro-

che des joueurs. C'est l'avis du psy qui vous sera sans doute le plus utile.

Un avis que complètent les deux encadrés de la page suivante, avec une nuance de taille: Chantal Magdeleinat a été joueuse, et elle peut donc faire peser dans son argumentation une analyse a posteriori d'une réelle connaissance des jeux de rôle en général, mais aussi des joueurs qu'elle a pu côtoyer

La Croix

DOSSIER/JEUX DE RÔLES

Réflexion

Une nouvelle façon de jouer

Cette culture inconnue des parents les effraie parfois, mais elle développe logique, curiosité, imagination et réflexion chez les jeunes.

e docteur Chantal Magdeleinat, psychiatre à l'hôpital Sainte-Anne (service du professeur. Dormoy), a pratiqué elle-même les jeux de rôles.

Le jeu de rôles est-il dangereux?
Dr Chantal Magdeleinat: On a
évoqué, c'est vrai, la responsabilité
des jeux de rôle dans deux faits
divers. Le premier cas est celui
d'un jeune d'Amneus mort d'une
décharge de pistolet à grenailles.
Le deuxième, c'est celui plus
récent du lycéen d'Istres, qui s'est
identifié à un des personnages du
jeu et a poignardé un enseignant.
Iusqu'à présent cependant, rien
n'a permis d'établir un lien de causaltié.

Si certains jeunes ont commis des violences, c'est qu'ils étaient par ailleurs déjà fragilisés sur le plan psychologique. Chez eux, ces problèmes se seraient révélés d'une annère ou d'une autre. Sur le plan psychiatrique, on ne peut pas dire aujourd'hui que le jeu de rôles facilite le « passage à l'acte ».

D'une part, parce que les jeunes qui jouent ne s'identifient pas à un personnage mais jouent ce personnage, avec la distance nécessaire. Ensuite, parce qu'ils n'ont pas la possibilité de jouer ce personnage en toute liberté Le personnage a un descriptif déterminé à l'avance des qualités et caractères – que les joueurs doivent respecter scrupuleusement. Le maître de jeu est la pour rappeler ses caractéristiques et veiller au grain.

S'il « décoince » certains timides parce qu'il favorise l'expression et l'improvisation, le jeu de rôles, contrairement au psychodrame, n'a aucune visée thérapeutique. Sa fonction est essentiellement ludique. On peut se prendre pendant quelques heures pour un chercheur d'or dans la forêt amazonieme, sans pour autant souffrir d'une pathologie de dém de la

De la même façon, se lancer dans

le jeu de rôles ne veut pas dire qu'on a besoin d'un traitement psychologique. Bien sûr, comme tout phénomène de groupe, ce jeu peut connaître des dérapages qui tiennent à la composition du groupe. Si certains joueurs ont un tempérament pervers ou une tendance sadique, notamment le maître de jeu, on peut basculer hors de la réalité. Mais le jeu de rôle n'est jamais la cause première d'un tel état des choses. Pas plus que d'autres jeux comme les échecs.

Quelles sont les qualités requises par ces jeux ?

Les jeux de rôles ont un univers structuré, une logique à respecter, des règles strictes. Ce sont des jeux compliqués qui réclament des qualités plutôt positives. Qui plus est, ce jeu requiert une assiduité et supporte mal les velléitaires! Il faut tenir la longueur, beaucoup se documenter, lire parfois d'épais manuels en anglais. Pour recréer un univers historique avec un souci de vérité, il faut aussi un certain degré de curiosité. Le jeu de rôles, c'est un peu une équipe de théâtre improvisée avec un but commun:

dénouer une énigme. Il réclame de la réflexion, de la logique mais aussi un vrai talent d'acteur. Bref, cela nécessite de faire marcher sa cervelle.

L'univers des jeux de rôles n'est-il pas inquiétant ?

Magiciens, vampires, extraterrestres, etc.: l'univers des jeux de
rôles est le plus souvent fantastique. Pas de panique pourtant,
tous ces monstres ne traumatisent
pas plus les jeunes que les loups ou
les sorcières ne traumatisaient les
précédentes générations: on se
prend au jeu mais, au fond, on
n'est pas dupe... Chaque âge a
besoin de s'inventer des monstres
pour les vaincre. C'est excitant
mas pas malsain.

Certains jeux de rôles comportent, c'est vrai, des univers plus glauques que d'autres. Là encore, les joueurs savent, le plus souvent, faire la part des choses; pour eux, l'univers n'est que le cadre d'un jeu, ils l'investissent au second degré le temps d'une partie. Par précaution et pour éviter des confusions chez les plus jeunes, certains jeux — comme par

exemple Kult – sont cependant recommandés seulement à partir de 16 ans.

Le jeu de rôles se joue autour d'une table. Certains organisent aussi des jeux de rôles grandeur nature (lire l'article de Jean-Luc Ferré, page 8). Cet exercice est plus propice aux dérapages : on joue à se faire peur et certains prennent vraiment peur... Pas évident de se retrouver seul au cœur de la nuit au milieu des bois. Cela rappelle certaines mauvaises farces de colonie de vacances du style « une nuit à chasser le dabut en solitaire ». De ce côté-là, les jeux de rôles grandeur nature n'ont rien inventé mais ils ne se montrent pas plus malins que leurs aînés. Les parties autour d'une table sont beaucoup plus riches et imaginatives.

En tant que parent, faut-il s'intéresser aux jeux de rôles? Les jeux de rôles font partie d'une nouvelle génération de jeux, tout comme les jeux-vidéos, les jeux informatiques ou les nouveaux jeux de cartes comme Magic (voir notre numéro du 5 mai). Si ces jeux effrayent parfois les parents, c'est qu'il s'agit vraiment d'une culture qui leur est inconnue.

Passionnant beaucoup de jeunes, ils ne sont pas pour autant tournés contre les adultes. En tant qu'éducateurs, enseignants et parents ne peuvent passer à côté d'un tel phénomène. Sans se plonger directement dans d'interminables parties, on pourra donc commencer son initiation à l'univers des jeux de rôles en lisant l'un des livres qui les a inspirés, le Seigneur des anneaux de J. R. Tolkien (édité en livre de poche). Il permettra de comprendre ce qui peut captiver annsi les nouvelles générations. En outre, ce livre se révélera une excellente lecture de vacances!

Trafic de cartes

Magic, le dernier jeu de rôles à la mode, suscite un engouement tel qu'il conduit des jeunes à passer de longues heures devant les boutiques spécialisées où s'échangent à prix d'or les cartes rares du jeu : 1000 à 1500 F pièce l

Recueilli par Jean-Laurent Poli at Anne Ponce

Encore et encore?

Oui, encore l'avis des psy, pour montrer que non seulement ils ne sont pas tous dogmatiques et amateurs d'effets de manche, mais qu'ils ont aussi de l'humour. Et puis, même remarque que pour la page précédente: les autres réflexions intéressantes sont trop disséminées dans le corps de l'article principal, surtout descriptif.

Fragile?

Oui, encore l'avis des psy, pour montrer que la reste un détail un peu gênant dans ces non seulement ils ne sont pas tous dogmatiques et amateurs d'effets de manche, mais déclarations : le sens que donnent ces médetiques et amateurs d'effets de manche, mais

De ce fait, leurs propos peuvent être compris de deux manières fort différentes, surtout par les mères de famille qui lisent ces articles: dans leur esprit, leur enfant est toujours « fragule ». Or si le psy explique que par «fragile», il entend un individu dont la personnalité est déstabilisée, et qui devrait consulter un psychothérapeute, ces mêmes mères de famille vont tomber dans l'excès inverse: «Mon enfant n'a pas besoin d'un psychiatre, il n'est pas malade, enfin!» Or pour certains, si.

Et s'il n'y a personne pour s'en apercevoir, et qu'ils déboulent dans un club de jeu, ce sera la faute à qui? Hum?

OLIVIER GINOUX, PÉDOPSYCHIATRE

A déconseiller aux personnalités fragiles

Faut-il commencer à tricoter une camisole si votre enfant affirme vouloir bouter hors de sa chambre des hordes de trolls? Risque-t-1l, en tombant de sa chaise, de basculer dans la folie? Même s'il faut prendre soin de distinguer les jeux de rôle sur plateau des jeux "grandeur nature", ces interrogations sont légitimes. Olivier Ginoux, pédopsychratre à la consultation pour adolescents du dispensaire infanto-iuvénile du XIV arrondissement de Paris, rattaché à l'hôpital Sainte-Anne, nous livre quelques indications.

«Le jeu de rôle est à la fois une façon de structurer sa personnalité et de se fondre dans un collectif. Dès l'enfance, tout être humain, en jouant avec son premier soldat de plomb ou sa première poupée, apprend à faire semblant, à "faire comme si", tout en sachant qu'il n'est pas dans la réalité. Le jeu de rôle, comme support d'identification, prolonge ce mécanisme transitionnel.

A travers cette activité, qui peut apparaître ésotérique, mais au même titre que le "ver lan", l'adolescent cherche également à se singulariser par rapport aux adultes. Certains Jeunes ont besoin d'être inquiétants pour leurs parents ou de partager, au sein d'une complicité de groupe, une expérience unique, maccessible aux autres. C'est ainsi que des joueurs, avec une volonté de provocation, insistent souvent sur les sensations particulières que procure ce jeu, sur son côté "planant" et hors du monde

La plupart sont capables de maîtriser cet instant de fuite. Pour la grande majorité des adolescents, les risques liés à la pratique d'un jeu de rôle sur pla-

SUS BELLL

teau sont pratiquement inexistants. Personnellement, je n'ai jamais vu de joueurs rendus malades par ce type de loisir. Pour certaines pathologies mentales préexistantes, maladies schizophréniques ou personnalités pervers (1), cette activité peut cependant servir de détonateur Les personnalités pervers, par exemple, utiliseront alors le champ du jeu pour manipuler les autres et les amener à faire des choses plus ou moins dangereuses. Ces situations sont très rares.

Chez les autres adolescents, qui traversent une crise d'adolescence "normale", un usage excessif ou inapproprié du jeu de rôle doit être considéré comme un symptôme de diffi cultés à vivre plus générales. Ces crises auraient dues être traitées auparavant, et la question est de savoir pourquoi le jeune ressent le besoin de s'isoler. Si le jeu fonctionne comme un révélateur de fragilités latentes, ce n'est pas lui qui crée la crise d'adolescence Pour certains adolescents, il permet même, en agissant comme une sorte de thérapie, de les soigner Grace à lui, ils se sentent acceptés au sein d'un groupe. Il faut toutefois préciser que les jeux de rôle "grandeur nature" risquent davantage d'amplifier la mise en acte de l'agressivité.

Je crois donc qu'il ne faut pas s'inquiéter inutilement. Les dangers dont on accuse le jeu de rôle ne lui sont pas spécifiques. Beaucoup se retrouvent dans d'autres domaines, notamment le sport. »

> Propos recueillis par PASCAL PAILLARDET ■

(1) Cette notion, différente ici de son sens courant, définit une structure psychologique particulière où l'individu a tendance à considérer que la seule loi valable est la sienne. L'avis d'un psychiatre

Djil Bendjilali : « Ils peuvent influencer les gens fragiles »

Le docteur Djil Bendjilali est psychiatre, chef de service à l'Hôpital de Sète. Ce spécialiste a une attitude mesurée à l'égard des jeux de rôles. Il pense toutefois que les créateurs devraient se montrer prudents, car la dimension psychologique de ces jeux n'est pas anodine et peut influencer les personnes « fragiles ». Il ne faut donc pas céder à la psychose, tout en évitant de tenter le djable. Conquête de l'imaginaire, out, mais il ne faut jamais oublier que « ce n'est qu'un jeu »...

« Midí Libre »: Les jeux de rôles peuvent-ils être dangereux pour l'esprit des pratiquants?

▶ Djit Bendjilali: ¿Tous les jeux peuvent avoir une influence sur les enfants, les adolescents ou les adultes "fragiles ". En particulier ceux qui développent une tendance schizoïde, c'est à dire qui sont trés renfermés, excessivement réservés.

Dans le cas des " jeux de rôles ", l'aspect social de ces jeux, les relations qu'ils établissent n'ont rien d'anodins Généralement les pratiquants savent que c'est un jeu. Mais, souvent basés sur la lutte entre personnages ou la guerre, ils provoquent des situations conflictuelles qui peuvent créer des relations ambigues ».

« M L » : Il vous est arrivé d'avoir pour patients ce type de joueurs ?

▶ D. B. : « Pas directement. Mais en recevant des adolescents fragiles, il arrive de découvrir qu'ils ont été touchés par des situations de jeu. Il faut savoir que le jeu. sous toutes ses formes, peut être un détonateur qui révèle le " seuil de tolérance à la frustration " des gens.

Ainsì, les jeux qui entraf-

Ainsi, les jeux [qui entrafnent des alliances de plusieurs joueurs contre un autre peut être mauvais, surtout pour les enfants. On voit ainsi des amis qui deviennent ennemis, des joueurs qui reportent leurs disputes sur la vie quotidienne. Un jeu qui crée une situation humiliante pour un joueur peut provoquer chez lui de la déprime et le désir de se faire mal, allant même jusqu'à des tentatives de suicide ».

« M L »: les jeux de rôles sont-lis les principaux responsables de ce type de situation ?

▶ D B.: « Non, tous les jeux sont à considérer, en mettant à part les jeux d'argent qui favorisent les confints. Les troubles psychologiques ou psychiatriques, sont le plus souvent des troubles majeurs de la communication avec les autres. Or tous les jeux sont des éléments de communication.

Voyez les échecs, il peut y avoir une envie de "tuer l'autre "comme entre Karpov et Kasparov; inversement, si un père et un fils sont en conflit, les échecs peuvent les aider à se rencontrer et à dialoguer, ils offrent un terrain différent de rencontre et d'échange. Tout ce qui fait appel à l'intelligence de l'individu est positif, il ne faut donc pas juger trop rapidement... 1.

Propos recueillis par Philippe MOURET Si les articles des magazines hebdomadaires se concentrent sur la nature du jeu, éventuellement sur quelques portraits de joueurs typiques ou surprenants, c'est surtout dans la presse régionale que le jeu de rôle est décrit dans sa réalité quotidienne, comme dans Le Bien public décrivant l'activité ludique en Côte d'Or. Les reporters prennent le temps de faire leur enquête, les intervenants sont plus faciles à identifier (boutiques, clubs, organisateurs de manifestations). Même les rôlistes interrogés sont souvent plus disponibles. Et puis, il faut le dire, le journaliste est agréablement distrait de ses sujets habituels, moins passionnants. Au résultat, le lecteur du journal n'a pas la sensation de découvrir un phénomène occulte dont seul le journal a pu percer le mystère, mais bien une activité culturelle ou de loisir. animée par des gens de la région, des gens que parfois il connaît, et auprès de qui il pourra approfondir la question s'il le désire.

L'amateur de jeu de société qui ignorait l'existence des jeux de rôle pourra en discuter avec un vendeur de la boutique locale, qui lui fera découvrir son rayon spécialisé sans passer pour autant pour le recruteur d'une secte.

Dans beaucoup de villes de province, un décideur local pourra demander son opinion au responsable de la mairie chargé des affaires L'avis des psy...

Le docteur Abgrall, psychothérapeute à Toulon est, seion les tenants du jeu de rôle, le "grand artisan du dénigrement" télévisuel. Début 1994, après le suicide d'un adolescent à Amiens, il avait affirmé (émission Térnoin N°1 de Jacques Pradel) avoir soigné un patient qui, après un an et demi de jeux de rôle, avait développé une psychose hallucinatoire dans laquelle il se voyait poursuivi par des chiens à plusieurs têtes, hallucination que le traitement chimique avait éliminées, mais en laissant le patient incapable de retrouver un comportement social normal

Les psychiatres, estiment, pour leur majorité, qu'une paychose ne peut déboucher sur ce stade d'hallucinations en moins de deux ans. Ce qui tendrait à démontrer que le patient développait cette psychose avant de s'adonner aux jeux de rôles.

 Responsable du C.I.O. (Centre d'information et d'orientation de la rue Daubenton a Dijon), M Poisson confirme n'avoir eu que très rarement connaissance de problèmes psychologiques poses aux adolescents et à leurs parents par les jeux de rôle dans notre région. Et il ajoute :

'Mes deux fils, 20 ans et 17 ans aujourd'hui, les ont pratiqué assidûment entre 14 et 17 ans. Je n'ai pas observé, pour autant, de modifications notoires de leur comportement. Cela dit, une personnalité faible, dépendante ou perturbee, risque sans doute d'y laisser quelques plumes. Mais le risque est-il supérieur à ce qui peut se passer dans une bande de jeunes ou dans "La guerre des

Le **Bien** public Enqueres Philippe Caramanian

Le Bien public

culturelles, qui aura lui-même souvent contribué de près ou de loin à l'organisation d'une convention de jeu, et connaîtra les organisateurs. En bref, en dehors des grandes villes, c'est là que le débat est le moins passionné et le plus humain.

A lstres, les responsables du lycée (où le jeune Sébastien avait poignardé son professeur en plein cours, heureusement sans gravité)

ont d'ailleurs eu le bon réflexe : l'information et le dialogue.

Reste un fossé non négligeable à combler, celui qui sépare parfois ancienne et nouvelle générations sur les références culturelles... Ça c'est une autre histoire, et pourtant, c'est la

Didier Guiserix & Fabrice Colin

... partie Intégrante des loisirs de leurs enfants, mais qu'eux-mêmes ne savent pas grand chose, voire rien du tout, sur ces jeux. Cette revelation étant lée à des accidents, cette découverte ne se fait pas sous les melleurs auspices

Fredenc Defoise et Didier De-cambron qui ont monté "Excalibur", un magasın rue Jeannin à Dijon, devenu La Mecque des jeux de rôle dans la région, ne disent pas autre chose :

"Quand on ne comprend pas, on dénigre systematiquement, on essaie de trouver un bouc émissaire. On pratique l'amaigante Nous sommes certains, quant a nous, que le jeu de rôle n'incite pas davantage au dérapage que le cinéma ou la lecture.

Le jeu de rôle se rapproche en fait du théâtre : Il est capital de faire la différence entre ce que l'on est et ce que l'on joue. C'est toute la fonction de l'imaginaire et les problèmes commencent quand l'imaginaire prend le pas sur la realité Mats c'est vral aussi au Monopoly ou au foot quand un ado s'identifie à Cantona ou à

Le rôle capital du meneur de jeu

Un samedi après-midi à la mason Léo Lagrange de Quétigny Une dizame de jeunes (12 à 16 ans) sont rassemblés autour d'une table et écoutent avec attention Pascal Bettier, 33 ans. qui durant quatre heures va leur servir de meneur de jeu dans leur combat pour démasquer un chevalier félon. Lui, est venu aux laux de rôle par amour de l'histoire. Il

campe l'époque et les moeurs de ce Moyen-Age où se déroulera le scénario proposé aux joueurs. Sylvia va se glisser dans la robe d'une fille de comte et adopter le prénom de "Chastelaine". Xavier sera l'enchanteur "Nanoune", Erwan un barde celte et Jean-Baptiste le chevaller Simon. La spécificité du jeu, c'est qu'au lieu d'y chercher la réponse à des devinettes (comme au Pictionnary) ou à des énigmes (comme au Cluedo), on va dérouler une his-

Enquête : Phil ppe CARAMANIAN Photos : Jean-François BOSSET Philippe MAUPETIT

Pascal commente

"La letevision ne nous a donné qu'un eclairage très partial sur le jeu de rôle, en ne recueillant que les tembignages d'enfants à pro-blemes, ilvrés à eux-mêmes, blemes. coupés de tout dialogue avec leur famille. Vous avez l'impression que o'est le cas, ici ? "

Non. Gwenaëlle et Catherine à 16 et 17 ans entrent toutes deux en Terminale S. Xavier, en 1ère littéraire marche sur leurs traces. S'as en ont envie, ils iront dans quelque temps grossir les rangs de "L'esprit des Ducs", le ciub qu'a lancé Aubert Bonneau à la MJC. Il compte 35 adhérents et se réunit chaque vendredi et samedi soir iusqu'aux heures avancées de

Une démarche purement intellectuelle

A 24 ans, Aubert, conducteur de machines dans l'agroalimentaire affirme :

'Une fois le jeu terminé, chacun retrouve sa propre peau, sans la mondre déstablisation. Et pourquoi crovez-vous que l'on roue sinon pour s' amuser ?"

est l'auteur de son propre jeu, "Bernard et Jean", sorte de Sterky et Hutch à la française où es poursuites se déroulent dans un petit village du sud de la France, en... 4 L ou sur des mobylettes ! Mais sans jamais quitter la table ni se déguiser, ce qui fait toute la différence avec les jeux "grandeur nature". "Notre démarche est purement intellec-tuelle, souligne-t-ll, le jeu est une forme d'expression qui développe l'imagination et la convivialité. A la télé, les animateurs ont tenté d'expliquer un jeu de rôle qui n'existe pas i ils n'ont pris en compte que es cas de leux pratiques par des enfants deséquilibrés au départ"...

Et c'est bien l'avis des "psys" que nous avons rencontrés dans la région, (Voir ci-contre). Au chapitre des faits-divers, les joueurs de notre région brillent d'ailleurs par... leur absence Ce qui tendrait à prouver que le jeu de rôle ressemble blen à une auberge espaanole : on y trouvera ce qu'on y aura apporté. Pas plus, pas

Enquête : Philippe CARAMANIAN

Le proviseur adjoint du lycée d'Istres en est également convaincu. « Nous ne fermerons pas le club, dit-il, les parents des joueurs concernés en sont d'accord. Les psychologues que nous avons consultés expliquent que le jeu de rôle n'est que le révélateur d'un trouble plus profond. » «A un âge où l'on se demande "Qui suis-je?", confirme le docteur Alain Braconnier, psychologue pour adolescents, il peut arriver, mais c'est exceptionnel, que cette quête d'identité soit tellement anxieuse qu'elle amène l'adolescent à une tragique confusion. Je ne peux pas penser que Sébastien allait bien : peut-être a-t-il réussi à garder toutes ses angoisses pour lui. Mais les parents doivent savoir que tout changement dans le comportement d'un adolescent - qu'il s'agisse de sa scolarité, de son sommeil, de sa joie de vivre - surtout si cet indice se répète, doit alerter "

A défaut d'avoir pu éviter le drame qui est arrivé à leur fils Christophe, Vincent et Nadine Maltese s'emploient à sensibiliser les parents, à les encourager à être discrètement présents, à se faire raconter les histoires pour attirer l'attention des jeunes sur les possibles dérives, jeux trop morbides ou trop violents.

Le Point Enquête Marie-Thérèse Guichard

es extraits d'articles sont reproduits avec l'aimable autorisation de leurs auteurs et/ou des éditeurs.



quatre coins des

c ant in fauta acus houti clament les éditeurs de jeux de em-américaine. Il faut dire qu'aprie aveir compandé des quantités incoyables de teas les join de curtes éviet ai litre rectés avec dus aloci tanta un magnalo, les géries deurs ont fait marche autim con promount manus plus la risque communder on patitio quanti des jeux syset pourtant un publi fidèle (quoique peu impertant) Per sontrecoup, l'èditeur pe pros des neuvelle enternier que si les commandes la les permetten ige jacours p'achetent le produi que si des enténsions passissan plus de épolips régalièrements le boude est boudés et le prof reeart atouffe. Brof, les jeur iptimesytt disputaissent pe akcama qui survivant sont din produits dérivée d'un fin in histo on dian jour compa la noughee des collection pears demonant alors plus important que calci des joueurs, Evidenteurs on est sa rajothr de «l'ansaiole de l'offre et de la clamande le cipaça, le talent se

Actualités

Casus Belli

Notre hors-série nº 18 sera un spécial jeux de cartes à collectionner, et vous présentera la plupart des jeux de cartes disponibles en français (Mogic, Le Seigneur des Anneaux, Netrunner, Doomtrooper, Guardians, Mythos, Dark Age, Kabal, Intervention Divine, Guildes, Spell Fire), quelques extras (Star Wars US et Drogon Dice). Le tout avec les listes des cartes et, comme il sera en kiosque le 9 avril, tout ce que l'on pourra savoir sur la 5º Édition de Magic. Si vous voyez donc une couverture dessinée par Bruno Bellamy, où s'affrontent une Reine Sorcière et une Ange de Serra, pas moyen de se tromper : c'est notre hors-série.

Hexagonal

Le Guide des Sorciers, traduction du guide pour le jeu Middle Earth devrait bientôt arriver. Les prochaines traductions des extensions (The Dragons, Dark Minions) sont prévues, mais à une date non encore fixée. Sur le Salon des jeux à la Porte de Versailles, vous pourrez trouver la carte promotionnelle Fureur de la Couronne de Fer, tandis que celle du hobbit Fatty Bolger sera însérée dans notre hors-série spécial cartes.

Wizards of the Coast

- La 5º Édition de Magic: L'Assemblée est toujours prévue pour fin mars (ou tout début avril). La collection de base augmente puisqu'elle passe à plus de quatre cents cartes, ce sera en fait un mélange de la 4º Édition et de Chronicles. De nombreuses cartes des éditions actuelles en seront exclues. tandis que des cartes de Ère Gladaire (Bonnet du Bouffon...), Terres Natales ou encore Follen Empires y feront leur apparition Environ la moitié des cartes bénéficieront d'un nouveau dessin, mais avec un bord blanc.
- Prévisions pour Magic. La prochaine extension est prévue pour juin et sera un supplément au jeu de base. Le titre définitif n'en a pas été fixé. Portol (titre américain) sera un produit dans la lignée de Rivals, des cartes présélection-

nées pour initier les débutants à Magic. Enfin, la prochaine extension autonome est prévue pour octobre/novembre. elle sera conçue par Mark Rosewater (ale, ale, c'est l'homme des énigmes insolubles de Duelist), mais épaulé par Richard Garfield (alleluía 1).

- Battletech qui rit. Et les autres jeux qui pleurent. Trois à quatre extensions pour Bottletech sont prévues cette année (comme quoi un jeu bourrin pas très bien présenté peut marcher aux États-Unis), tandis que la production pour les gammes Netrunner et Vambire est remise en question (une extension pour chaque ou plus, peut-être?).
- N'oubliez pas le Tournoi Pro Tour de Paris du 11 au 13 avril (en même temps que la fin du Salon des jeux). En dehors des divers tournois, il devrait y avoir des dédicaces d'artistes (Christopher Rush, la Française Nathalie Hertz, et d'autres).

TÉLÉGRAMMES

Quinton Hoover fera à nouveau des illustrations pour les prochaines extensions de Magic. Ouf! - Le jeu Dane, conçu par Last Unicom (mouais, Heresy c'était pas vraiment genial), mais édité par Five Rings (Legends of the Five Rings et Star Trek jeu de dés, ouf!) est repoussé à juin. Il se situera avant les romans. Les premières extensions concerneront les Fremens, la Guilde spatiale, puis le Bene Gesserit (si le jeu a du succès bien sûr). — Fînalement, White Wolf n'arrête peut-être pas les jeux de cartes. En effet, le troisième volet du jeu Arcadia (sur The Changeling) est prévu pour mai. — The Brood, le jeu autonome mais compatible avec Feudal Lords, pour Dark Age, est prévu en juin. Pas de traduction française en vue. — Aucune nouvelle traduction de jeux de cartes n'est d'ailleurs prevue chez Descartes (pas de Contrees du Rêve donc..., on se contentera de Dreamlands). --À propos de Mythos, une extension « Cthulhu 90 » serait en preparation. — Après bien des querelles et des échanges de noms d'oiseaux avec Paramount Pictures, Decipher a finalement conservé la licence pour le jeu de cartes sur Star Trek : The Next Generation. - Dagobah, la nouvelle extension pour Star Wars, ne devrait plus tarder. — Une édition française de l'Encyclopedia Magica (toutes les cartes de Magic jusqu'à la 4' Édition) est en préparation.

Deux philosophies de design



Star Trek: The Next Generation

Collectible Dice Game

ortant de l'hyperdrive (Warp Drive) votre vaisseau, l'U.S.S. Enterprise NCC - 1701 -E, est en position de défense maximum, tous ses boucliers relevés. Vousmême, le commandant Jean-Luc Picard, êtes sur le pont lorsque vos écrans détectent l'ennemi. C'est un vaisseau de Sphere Class, plein de Borgs, cette espèce étrange de cyborgs qui ne vivent que pour assimiler puis annihiler les autres races. Aussitôt le face à face s'engage. L'étrange sphère noire s'approche, agressive, espérant assimiler la technologie de pointe de l'Enterprise. Heureusement, grâce à vos senseurs, vous réagissez à temps à son mouvement et vous prenez une position moins dangereuse. Les rayons borgs fusent, entamant vos bouchers. Vous ripostez par une salve de phasers particulièrement bien placée, qui passe à travers les boucliers avant de la Sphère, touchant ses systèmes de réparation. Le combat va continuer jusqu'à ce que l'un des vaisseaux atteigne le cœur d'énergie de l'autre, le faisant imploser dans l'espace.

Premier Contact

Aux États-Unis, la série télé The Next Generation est «la » série Star Trek, et non plus celle de nos bons vieux Kirk et Spock. Elle est pourtant déjà terminée (remplacée par Deep Space 9 ou Voyager), mais comme pour la première série, elle benéficie de nombreuses rediffusions, et surtout d'un film de cinéma appelé First Contact, dans lequel on apprend comment Jean-Luc Picard, le chauve et français commandant de l'Entreprise, rencontre les abominables Borgs, mélange des cybernautes et de Alien (mais en plus kitch et pour ados). L'éditeur Five Rings (qui comme son nom l'indique est le même que celui de Legends of the Five Rings) a donc décidé de nous proposer un nouveau jeu, à base de dés, où s'affrontent les deux vaisseaux du film. Rassurez-vous, on n'a nul besoin de connaître la série, ni d'avoir vu le film, pour faire une partie.

Plus beau que les dragons

Le jeu est vendu sous forme de « starters », c'est-à-dire que l'on se procure un vaisseau : soit l'Enterprise, soit la Sphère borg. Et que son adversaire doit faire de même. Précisons-le tout de suite, il est plus intéressant de faire s'affronter deux vaisseaux de type différent, même si le contraire est possible. Chaque starter se compose d'un plateau de jeu très sympa-

thique qui représente les divers systèmes du vaisseau, un livret de règles, des feuilles de références, et bien sûr des dés (25 différents, de 6 à 20 faces, assortiment fixe et non pas aléatoire). À première vue, le tout a l'air un peu confus, mais le look général et la présentation sont de loin supérieurs à ceux de Dragon Dice et donnent tout de suite envie de jouer. Avant de commencer, il faudra lire le livret de règle (pas toujours bien claire tant que l'on n'a pas fait une ou deux parties) et surtout placer tous ces dés au bon endroit sur le plateau. On voit ici que l'esthétique de chaque camp a été particulièrement soignée, Autant l'Enterprise est kitch et plein de couleurs criardes, autant le vaisseau borg est «classe»; en contrepartie de quoi il est bien plus facile de comprendre comment placer ses dés sur l'Enterprise.

Plus d'énergie La Forge!

Le but du jeu est simple, détruire le vaisseau ennemi. Pour cela, on va passer par les séquences suivantes :

- On cache son vaisseau dernère un écran de jeu, et on décide comment préparer le vaisseau pour le combat. Pour cela, on dispose d'un certain nombre de points (qui dépendent de l'état de votre moteur, ainsi que de vos réserves d'énergie) qui permettent de mettre en ligne les divers secteurs du vaisseau mouvement, armes, réparations, spéciaux. Chaque secteur est représenté par un lot de dés. Plus le dé a de faces, plus il revient cher à mettre en ligne. Ainsi un dé à 6 faces coûte 1 point d'énergie, un dé à 12 faces en coûte 4. Il est possible de «tirer» sur son moteur pour lui faire rendre plus d'énergie. Une fois tout préparé, on retire l'écran et les deux adversaires se font face.
- Chacun à son tour va pouvoir lancer les dés qu'il a mis en ligne. À chaque phase on peut jouer un dé de mouvement (pour changer sa position) et/ou un ou des dés d'un seul type (réparation, armes). Certains dés peuvent aussi être joués en réaction à d'autres.
- Le combat, Ici, rien de très compliqué. On lance les dés, on lit le nombre de points de dégâts faits à l'adversaire. Ces points sont soustraits des boucliers adverses. Si les boucliers sont détruits, les dégâts passent aux systèmes internes de l'autre, c'est-à-dire que ses dés sont détruits (là aussi un dé à 12 faces vaut plus de points qu'un dé à 6 faces). Enfin, dès qu'un système est détruit, on peut avoir accès au cœur du moteur du vaisseau. Simple et efficace.

Spécialité du chef

Le vaisseau Enterprise a des senseurs qui lui donnent quelques avantages tactiques, le vaisseau borg peut reconfigurer son

vaisseau ou annuler des attaques adverses.
Des paquets de dés supplémentaires avec des fonctionnalités différentes sont prévus pour bientôt.
Voilà finalement un bon petit jeu très sympathique.

- Un jeu de dés en
- Five Rings. Chaque starter contient
- 25 dés, un plateau
- o de jeu, un ecran,
- an livret de règles et de résumés.
- Prix indicatif : 110 F







La combinaison du mois

Sorcier sybarite (4° Edition, courante) + Plaie mortelle (Visions, courante)

Vo là une combinaison comme on n'en fait plus. Simple et pas prise de tête. Évidemment. on paye deux cartes pour en éliminer une. Il vaut donc mieux la mettre dans un jeu qui en tirera e meilleur parti, soit généralement un jeu vert-bleu avec pas mal de Sorciers utilisés en dégâts directs. On y rajoutera une Enchanteresse verduralde pour piocher une carte quand on joue la Plaie mortelle. Et si on va jusqu'au jeu vert-bianc-bleu. l'Enchanteresse fémeiref permettra que chaque enchantement joué fasse piocher une carte (ou plus, es pouvoirs des enchanteresses étant tous cumulatifs)



Double page présentée par Pierre Rosenthal



En attendant le mois prochain la presentation des figurines pour *Inferno*, exercez vous donc sur les anges et les demons de Fenryll et RAFM. Tant que l'on reste dans le sacre .

Ärgotik

Si vous jouez à Warhammer 40,000 ou à Warzone, sachez que de nouveaux décors de ruines modulaires sont disponibles. Et ils sont vraiment réussis.

Citadel

Sortie de la première campagne pour la nouvelle édition de Warhammer Batailles. La vengeance de Drong. Cette boîte contient un bouquin avec tous les scénarios, un bloc de listes d'armée et trois bâtiments en carton. L'idée est sympathique, mais onéreuse, car les joueurs seront obligés d'acheter un certain nombre de figurines spécifiques, fort réussies au demeurant. Sachez également que Games Workshop

organise le 11 mai à la Cité des Sciences de Paris le premier « Games Day» français, avec concours de figurines et présence de quelques stars telles que jesse Goodwin, Addy Chambers et Mike Mc Vey. Hélas, les places vendues en avance étaient en nombre limité, et il n'est pas sûr qu'il en reste encore...

Fenryli

Ce mois-ci, les amateurs de plus en plus nombreux de cette belle gamme de figurines en résine se réjouiront de l'arrivée de nains sur ours, d'immondes créatures de l'espace, et de trois nouveaux magiciens (à moins que les anti-paladins prévus pour avril ne leur piquent la place). Après deux gobelins sur loups, les démois et diables, et le fabuleux commandement orque du mois dernier, que demander de plus?

Harlequin

Quelques nouvelles pieces arrivés, notamment des gobelins de Kevin Adams (18 différents!), un homme-arbre, un calife à cheval et son vizir livré avec garde et musicien. De superbes figurines qui donneront une touche d'exotisme à vos colections

Heartbreaker

A en juger par le nombre de nouvelles pièces livrées chaque mois pour Warzone, on peut en déduire que les sculpteurs d'Heartbreaker ont eté «câblés» par Cybertrous

Au menu du mois: un nouvel Attila, Big Bob Watts, Cyril Dent et Vince Diamond pour Cybertronics, une moto-dragon et Yojimmbo pour Mishma, et Crenshaw le Mortifieur. Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

RAFM

Rien à l'horizon du côte de Chulhu, mais quelques merveilles dans la série Myth & Legend, avec la sortie de six nouveaux anges et démons. Mes préférés: Lady of Darkness, l'ange de la Kabbale, et celui du Styx.

Ral Partha

Peu de sorties mais de qualité : jetez donc un coup d'œil sur les blisters d'élémentaux (air, eau et terre) avec à chaque fois trois représentations différentes, allant de l'humanoide à l'esprit éthéré.

Depuis le début de l'année, les collectionneurs bien informés s'inquiétaient des bruits et rumeurs entendus des deux côtés de l'Atlantique, au sujet d'une rupture possible entre TSR et Ral Partha. En réalité, si les négociations pour le renouveilement de la licence ont apparemment donné lieu à de multiples palabres et «franches» explications, le contrat qui lie les deux firmes a été renouvelé, et le temps est de nouveau au beau fixe!

Gob sur loup et démon de chez Fenryll partageraient photo avec gob chaman de chez Harlequin.

Métalliques

Les alles se suivent et ne se ressemblent pas : anges et démons vus par RAFM.





Textes: François Décamp, Images: Olivier Vignes, Peintres: Michel Dauvillien, Bruno de Grimouard et Philippe Simon,

ÁSUS BEL

TOOUNEY-YOUR E CASUS BELLI ei... reprintation eficient est de la chimitation i



DE NOUVELLES AVENTURES AVEC CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

je m'abonne pour 1 an à Casus Belli - 11 numéros pour 294 francs seulement au lieu de 358 francs*, soit une économie immédiate de 64 francs et je recevrai en cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS

Je choisis de régler par :	Cochez la case de votre choi
acarte bançaire expire le : mois	année L
N°	
Date et signature obligatoires	

Vous pouvez aussi vous abonner par télephone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de venté chez votre marchand de journaux

Olfre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres leux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11

Adresse L'année de votre naissance (facultatif) 19

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traltement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinatuire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse solent communiqués ultérieurement.



Depuis maintenant dix ans, warhammer est la reférence en matière de combats de figurines fantastiques. Games workshop a peaufiné son petit bijou à travers plusieurs éditions, du jeu lui-même et de ses extensions. Aujourd'hui, c'est une gamme complète et très aboutie.

Riterus. DU Jiéu

Les deux boîtes ci-dessous sont indispensables au bon déroulement d'une partie, quelles que soient les armées en présence. Les règles qu'elles contiennent doivent être lues et assimilées par tous les joueurs (même si elles ne sont pas toutes retenues par cœur), afin d'aider à la fluidité en cours de jeu.

Warhammer: Jeu de base

Cette grosse boîte, chère mais bien pleine, contient tout ce qu'il faut pour commencer à jouer à *Warhammer*, excepté la magie et les listes d'armées. Le tout est splendidement illustré et représente l'achèvement de dix ans de travail Les règles sont claires et faciles à mettre en place. Les exemples sont nombreux. La séquence de jeu ne permet pas la simultanéité dans les mouvements, mais on obtient ainsi un jeu facile à comprendre par

les débutants ou les rôlistes qui veulent se lancer dans ce type de passe-temps. Pour plus de détails, voir l'article qui lui est consacré dans *Casus* n° 101.

Warhammer: Magie

Cette extension permet d'introduire la magie dans vos parties de Warhammer, une composante indispensable. La magie présentée dans cette nouvelle édition est certes puissante, mais elle déséquilibre bien moins les parties que précédemment. Le système privilégie en effet les contre-sorts, et même si de nombreux sortilèges sont lancés, peu atteignent leur cible. Il a été légèrement modifié afin d'être plus fluide, mais les tactiques utilisables dans l'ancienne version restent valables. Tous les sorts ont aussi été précisés dans le but d'améliorer leur jouabilité, ce qui est très appréciable. Cette version de Warhammer: Magie inclut également l'ancien Warhammer. Arcanes, désormais obsolète. Si on additionne le prix des deux boîtes, on constate que cette nouvelle version revient moins cher que les deux précédentes. C'est assez rare chez Games Workshop pour être noté.

Warhammer Magie clôt la série des extensions pour Warhammer, qui est désormais complet



Les forces du Bien

Ces cinq premiers livrets d'armées sont consacrés aux armées du Bien, même s'il arrive plus que fréquemment qu'elles se livrent entre elles à des guerres sans merci. Des conflits Empire/Bretonnie ou encore Haut Elfes/Nams sont souvent aussi sanguinaires et mortels que ceux qu'ils hyrent aux forces du Mal Il est néanmoins fréquent que les forces du Bien s'allient pour contrer les actions des armées démoniaques

L'Empire

L'Empire du monde de Warhammer correspond plus ou moins à l'Allemagne de la Renaissance. Les troupes sont donc équipées d'engins à poudre (tromblons, canons, arquebuses), ce

Warhammer, le jeu des batailles fantastiques

qui donne un aspect très original à l'ensemble Les costumes sont de toute beauté, mais relativement difficiles à peindre dans la plupart des cas. L'Empire est la nation centrale de Warhammer, il est donc particulièrement aisé de concevoir un scénario où il est présent.

- Son prix. Une armée impériale est relativement coûteuse, surtout parce que les figurines en plastique ne sont pas nombreuses. L'artillerie et les autres machines de guerre (autel, char à vapeur, canons en tout genre) ne sont pas à la portée de toutes les bourses.
- Ses points forts. L'armée impériale est l'une des plus polyvalentes (comme toujours pour les humains dans l'univers de Warhammer) et elle possède des machines de guerre très puissantes. La cavalerie et les magiciens ne sont pas non plus en reste.
- Ses points faibles. Les troupes qui font peur sont rares et celles qui terrifient pratiquement impossibles à mettre en jeu. Les troupes de base ne sont pas très puissantes et doivent donc être présentes en grand nombre.

Bretonnie

La Bretonnie est une sorte de compromis entre la France et l'Angleterre médiévales Elle possède une cavalerie monstrueusement puissante, des archers hors pair et quelques magiciens très puissants. Le reste est un peu à l'avenant; les levées paysannes armées d'épieux étant bien en dessous des troupes humaines de base. Cette armée est très visuelle, surtout en raison des chevaliers hauts en couleur qui se déplacent toujours en grand nombre.

- Son prix. Une armée bretonnienne ne revient pas trop cher, principalement parce que la boîte de base de Warhammer contient déjà moult archers et chevaliers qui constituent une bonne base pour commencer. L'ajout des troupes manquantes (autres chevaliers, magiciens, lanciers, etc.) augmentera tout de même très sensiblement le prix de l'ensemble.
- Ses points forts. Une cavalerie à toute épreuve, spécialisée dans les charges impétueuses et de très bons archers qui peuvent rivaliser avec les meilleurs de l'Empire (mais tout de même pas avec les Elfes).
- Ses points faibles. Le manque de variété des troupes qui donne un aspect très « historique » à l'ensemble. Notez bien que cela peut être un avantage pour tous ceux qui n'aiment pas les délires de Games Workshop (mais ceux-là jouent-ils à Warhammer?).

HAITI

L'armée name est à l'image des petits bonhommes qui la composent : petite et féroce! Les Nains ne sont jamais nombreux, et pourtant parmi les troupes de base les plus puissantes au corps à corps Ils sont souvent alliés à l'Empire et portent d'ailleurs des costumes très similaires (sauf les terribles tueurs de trolls qui n'en portent pratiquement pas). Le tout est accompagné d'une tripotée de machines de guerre toutes plus destructrices les unes que les autres (gyrocoptères, canons, lance-flammes, catapultes, etc.).

- Son prix. Une armée naine de base n'est pas très coûteuse parce que ses effectifs sont par définition réduits. Le prix augmente cependant très sensiblement lorsque l'on commence à aligner des machines de guerre en grand nombre.
- Ses points forts. Les Nains, à la base, sont de terribles combattants au corps à corps et leur moral est à toute épreuve. Leur haine pour les Orques et les Gobelins les transforment en némésis lorsqu'ils combattent les peaux vertes.
- Ses points faibles. Les Nains sont lents et ne pratiquent pas la magie. Ils peuvent cependant parvenir à surmonter ces deux problèmes importants en utilisant les objets magiques adéquats

Hant Elfes

L'armée haut elfe est certainement la plus belle et la plus difficile à peindre de toutes les armées de Warhammer. Elle comprend de superbes pièces maîtresses (héros du dragon, magiciens de toute beauté) et même le troupier de base n'a rien à envier aux héros des autres races. Les Eifes sont relativement polyvalents, bien que peu résistants au corps à corps (si l'on parvient à les toucher; leur compétence à l'épée étant très supérieure à celle des humains).

- Son prix. Une armée haut elfe coûte relativement chère si l'on veut inclure tous les héros dont elle peut disposer. En étant plus économe, on peut toutefois constituer une force de frappe non négligeable.
- Ses points forts. C'est certainement la race la plus puissante magiquement et elle contient aussi de très valeureux héros. Les Haut Elfes possèdent des troupes très rapides (des unités de cavalerie) et des armes de soutien à profusion (les archers).
- Ses points faibles. Les Haut Elfes sont très peu (trop peu!) nombreux et ne possèdent

pas de machines de guerre suffisamment puissantes pour soutenir une guerre de position. Une armée haut else doit frapper vite si elle veut l'emporter.

Elfes sylvains

Les Elies sylvains sont parmi les dernières armées parues pour *Warhammer*. Ils font merveille dans les bois et possèdent trois armes imparables: leurs arcs qui permettent de frapper à distance, les hommes-arbres qui sont monstrueusement puissants au corps à corps et les aigles de tout type qui peuvent lancer des raids en territoire ennemi (pour détruire les magiciens isolés ou les machines de guerre). Une armée elfe sylvaine n'est pas aisée à jouer, mais elle peut faire des merveilles entre les mains d'un joueur expérimenté. Pour plus de détail, voir le Coup d'œil qui lui est consacré dans Casus n° 97.

- Son prix. Moyen dans la plupart des cas. Important si l'on achète un peu trop d'hommes-arbres (mais ils sont limités dans les règles).
- Ses points forts. Les arcs, les troupes volantes et les hommes-arbres.
- Ses points faibles. Pas d'artillerie convenable et peu de troupes puissantes en corps à corps.

Les forces du Mal

Les forces du Mal sont toutes relativement belliqueuses et cherchent toujours à accroître leur puissance quels que soient les adversaires qui se dressent sur leur chemin.

Elles sont donc très pratiques dans le sens qu'elles peuvent s'opposer à n'importe quelle autre armée de l'univers de Warhammer. Toujours côté pratique, les forces maléfiques ont tendance à s'allier entre elles pour combattre. Elles sont donc faciles à constituer (en utilisant les règles sur les alliés).

Orques & Gobelins

Les Orques et les Gobelins sont les adversaires types du monde de Warhammer, et en choisissant de monter une armée de peauxvertes vous n'aurez pas de mal à vous faire des ennemis.



Une armée de ce type est toujours spectaculaire et fortement aléatoire. Vous ne pouvez jamais savoir comment vos troupes vont se comporter, et votre adversaire doit toujours rester sur ses gardes, même lorsque la partie semble jouée. C'est une armée idéale pour les joueurs qui recherchent le fun et la variété.

• Son prix. Une armée orque et gobeline est toujours chère vu le nombre de figurines à aligner (dans la plupart des cas, plus d'une centaine pour une armée de 3000 points).

 Ses points forts. De nombreuses armes très destructrices, mais toujours aléatoires (plongeurs de la mort, chariots à pompe snotlings, géants, etc.).

 Ses points faibles. Les Gobelins de base sont vraiment trop nuls et la magie orque n'est pas au niveau de celle des autres races (elle est, en plus, fort dangereuse pour les chamans eux-mêmes). Il leur manque aussi des héros vraiment puissants.

Morts-vivants

Les armées mort-vivantes sont très spectaculaires, bien que les figurines qui les composent ne soient pas vraiment réussies. Ce sont même les seules figurines Games Workshop qui soient plutôt ratées. Certaines sont très belles (nécromanciens, zombies, goules), mais d'autres sont franchement risibles (les momies par exemple). Néanmoins, l'armée mort-vivante est puissante et inquiétante, de quoi attirer pas mal de joueurs.

 Son prix. Une armée mort-vivante n'est pas très chère si vous achetez de nombreux squelettes en plastique. Les zombies sont par contre fort coûteux vu qu'il faut en aligner un bon paquet pour obtenir une base intéressante.

• Ses points forts. Pratiquement toutes les troupes mort-vivantes provoquent la peur et de nombreuses peuvent également provoquer la terreur. Moralement, c'est donc une armée très difficile à affronter.

 Ses points faibles. Aucune artillerie digne de ce nom. Une cavalerie à peine meilleure. La fragilité excessive des nécromanciens qui ne peuvent pourtant pas se permettre d'être détruits.

Elfes noirs

Les Elfes noirs sont peut-être maléfiques, ils n'en restent pas moins elfes et sont donc, comme de coutume chez Games Workshop, des combattants très coriaces bien que relativement fragiles au corps à corps. La magie elfe noire est très puissante et constitue l'un des atouts majeurs de cette race.

Les troupes de choc sont rares et l'artillerie (si l'on excepte l'excellente baliste à répétition) absente. Les chevaucheurs de sang froid sont la seule forme de cavalerie.

 Son prix. Une armée else noire ne coûte pas trop cher, principalement parce qu'il n'est pas nécessaire d'aligner un trop grand nombre de troupes

 Ses points forts. La magie, les balistes à répétition et surtout leur terrible arme à distance: l'arbalète à répétition (c'est une manie).

 Ses points faibles. La fragilité au corps à corps des combattants de base. La cavalerie trop peu présente. L'artillerie quasiment mexistante.

Chaos

Dans Warhammer, le Chaos est représenté par quatre dieux impies: Khorne le sanguinaire, Slaanesh qui privilégie le plaisir, Nurgle le dieu des maladies et Tzeench qui symbolise la magie. Chaque armée du Chaos appartient donc à un dieu bien précis et est totalement différente de ses consœurs (on peut mélanger les adeptes de plusieurs dieux au sein d'une même troupe, mais on risque alors de déclencher des querelles internes fort gênantes). Une armée du Chaos est toujours puissante, mais aussi souvent déséquilibrée.

 Son prix Une armée du Chaos ne coûte pas cher, principalement parce que les troupes sont très puissantes et que l'on ne peut pas en aligner beaucoup.

 Ses points forts. La puissance magique des armées (sauf Khorne). La puissance physique des démons (toutes catégories). La relative variété des troupes.

 Ses points faibles. Les troupes de base peu nombreuses. Le fait que les démons majeurs ne soient pas plus résistants (vu leur coût en points, souvent un tiers du total de l'armée).

Skavens

Les Skavens sont des rats humanoïdes qui vivent dans les sous-sols du monde de Warhammer et qui vénèrent la malepierre (ce que d'autres appellent les radiations). Cette matière corrompt les esprits et les corps et permet aux Skavens de concevoir toutes sortes d'armes délirantes. Entre les lance-flammes, les puissantes arquebuses, les magiciens adeptes de la technologie et les Skavens mutants conçus par l'exposition fréquente à la malepierre on obtient une armée très originale, même par rapport aux autres univers d'heroic fantasy. Pour ceux qui recherchent l'originalité à tout prix.

• Son prix. Une armée skaven coûte très cher, quelquefois même encore plus qu'une armée orque et gobeline (il faut aligner encore plus de troupes de base).

• Ses points forts. De nombreux gadgets délirants et une magie très puissante (bien que risquée).

• Ses points faibles. Les unités de base doivent être composées d'un nombre totalement délirant de troupes (quelquefois 50 par unité). Cela donne un look sympa à l'armée, mais coûte très cher et prend trop de temps à peindre.

Hommes-Lézards

Ces habitants de la Lustrie (l'équivalent de l'Amérique du Sud dans le monde de Warhammer) sont d'une totale neutralité. Ils combattent tout le monde avec la même férocité, et la puissance de leurs magiciens n'a d'égale que le moral de leurs troupes. Leurs magiciens sont les Slanns (qui existaient déjà dans le monde de Warhammer depuis plus de dix ans), des sortes de grosses grenouilles qui ne sont même pas capables de se déplacer seules (elles sont portées sur de grands palanquins). Les troupes de base sont les Kroxigors, les Saurus et les Skinks (à peu près équivalents aux Ogres, Orques et Gobelins) avec deux « plus » très utiles , une armure naturelle résistante et une capacité à résister aux phénomènes psychologiques

 Son prix. Une armée d'Hommes-Lézards ne revient pas trop cher puisqu'il y a déjà une bonne soixantaine de figurines dans la boîte de base.

 Ses points forts. Sa capacité à n'être pas vraiment concernée par le moral. Des prêtres qui utilisent la magie la plus puissante du jeu (haute magie) et leur capacité à partager leurs sorts

 Ses points faibles. Peu de créatures ou de monstres vraiment gros (et donc puissants).
 Les Stégadons sont les seuls à pouvoir espérer lutter contre les dragons (et encore...).
 La faune préhistorique aurait permis de créer des monstres bien plus effrayants.

Mais encore...

Reste deux extensions qui ne peuvent être inclues dans les listes précédentes pour la bonne raison qu'elles ne sont pas disponibles en France, parce que non traduites.

Army Book: Chaos Dwarves

Ce livret d'armée en anglais n'en est pas réellement un. C'est en fait une compilation d'articles de *Whute Dwarf* qui permet de se constituer une armée de Nains du Chaos sans avoir à feuilleter trois ou quatre magazines. Les Nains du Chaos ne sont pas vraiment aimés, mais la sortie de ce livret aurait ajouté un plus certain à la gamme française.

Chronicles of War

Cette petite extension en boîte n'a pas été traduite et c'est peut-être mieux ainsi. Elle ne contient que quelques bâtiments (fort réussis au demeurant) et un gros livret qui comprend des analyses de parties très similaires à celles que l'on trouve dans White Dwarf. D'ailleurs, ce sont les mêmes, reproduites texto. Ajoutons aussi quelques précisions de règles qui n'ont plus lieu d'être depuis la sortie de la dernière édition des règles de base.

Croc



Le jeu de cartes à collectionner de L'Appel de Cthulhu d'après II. P. LOVECRAFT







Extensions parues:

 Les expéditions de l'université Miskatonic

Le réveil de Cthulhu
 Les Légendes du Nécronomicon

BOADE COMMA. ILE

a somalite recevoir :

Tijein n on reglament es a l'ordre de Jeun Castalas

. nie du Colone. Pierre Avia - 75500 Paris cedex Lo

Code possal...



Bec, p. Istice to

Para

bellum



Édito

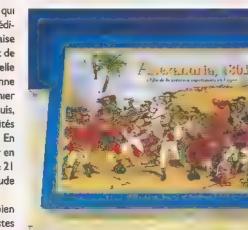
erci Hapoléon I.Le wargame

Simple, très beau... et espagnol: «Alexandria, 1801»

oilà un nouveau type de wargame en français qui débarque. Distribué par Oriflam, il s'agit de l'édition par l'espagnol Sim'Tac de la version française d'un jeu orignal de sa sèrie* « Batailles de la Révolution et de l'Empire». Alexandria, 1801 propose la simulation, à l'échelle du bataillon, des derniers épisodes de l'aventure égyptienne de la France. Bonaparte de retour à Paris est promu Premier Consul, l'armée d'Égypte est prise en main par Kléber, puis, après l'assassinat de ce dernier, par Menou dont les qualités comme le renom sont malheureusement plus discrets. En 1801, les Anglais envoient un corps expéditionnaire pour en finir avec les rêves orientaux de la France et à Canope, le 21 mars, ils battent définitivement l'armée française, en prélude à la prise d'Alexandrie.

Les règles d'Alexandria, 1801 sont très simples et très bien rédigées en 8 pages. Elles sont même un peu trop simplistes si l'on ne fait pas usage des règles optionnelles : dans les règles de base, les bataillons n'ont pas d'orientation (front/arrière) ce qui est fort dommage à cette échelle. Il est vrai que ce système provient d'une simplification, voulue par l'auteur, du complexe système de règles des précédents wargames SimTac (comme Los Arapiles) de la série « Batailles des campagnes d'Espagne et du Portugal », système lui-même dérivé de celui de la série « La bataille dans l'Âge de l'Empereur Napoléon », chez Clash of Arms.

Bref, le jeu est d'un abord résolument facile, au détriment des finesses de la simulation historique : ainsi, on ne prévoit pas de formations différentes pour les bataillons. Par contre, on tient compte de facteurs distincts pour le feu, le choc ou le





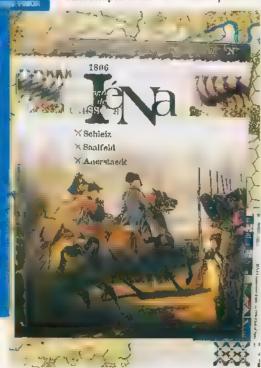
moral. Le point fort de l'ensemble tient dans ses règles de commandement et d'initiative, qui permettent une véritable interactivité des deux joueurs dans le même tour de jeu. Conquérir l'initiative et la conserver est un objectif prioritaire, avec pour conséquence l'obligation de maintenir des réserves mobiles.

Le matériel fourni est d'une impressionnante tenue. Un livret historique de 12 pages accompagne les règles, les pions sont

au sommet de ce qui se fait aujourd'hui (reproductions exactes des uniformes de l'époque), et les aides de jeu, en couleurs, sont parfaites, tout comme la carte

Il est possible de jouer deux scénarios, un d'initiation sur l'engagement de Mandara (13 mars 1801), un deuxième, le plus intéressant, sur la bataille de Canope et enfin un troisième, qui permet de simuler toute la campagne. Il faut également noter que les pions présentent toutes les indications nécessaires pour que les spécialistes puissent employer, s'ils le souhaitent, les règles très complexes de l'autre série SimTac. Voilà qui fait d'Alexandna, 1801 un wargame particulièrement intelligent dans sa conception. L'Espagne nous offre, dans notre langue, un bon exemple à suivre...

* Originellement publiée... en anglais l



property of the period of the

FICHE TECHNIQUE Alexandria, 1801 »

« Alexandria, 1801 » est un wargame espagnol, édité

en français par Sim Tac et distribué

par Oriflam.
Thème: les batailles

de Mandara
(13 mars 1801)

(13 mars 1801)
 et Canope

(21 mars 1801) à l'échelle

du bataillon.

1 carte et 216 pions, 2 batailles

et un scénario de campagne.

Prix: environ 300 f.

« La bataille de Friedland »: la renaissance de la série Vive l'Empereur!

es passionnés se souviennent des jeux sur Hanau et Auerstadt édités il y a quelques années chez Socomer : c'était le début, malheureusement avorté, de la série «Vive l'Empereur!» qui devait être consacrée à des batailles mettant en jeu des effectifs relativement limités. La bataille de Friedland, qu'Azure Wish nous propose aujourd'hui, en est le digne successeur. Les règles de Didier Rouy ont évolué pour relever le défi que représente la simulation d'une bataille de la taille de Friedland. Le 14 juin 1807, en effet, l'armée de Napoléon, forte de près de 80 000 hommes, est parvenue à attirer les 60 000 Russes du général Bennigsen dans un terrible piège. Offrant le corps de Lannes en appât, Napoléon écrase ensuite son adversaire qui a imprudemment traversé le fleuve Alle et s'y trouve adossé, n'ayant pour seule voie de retraite qu'un malheureux petit pont!

Le wargame d'Azure Wish s'attache à nous faire revivre cet affrontement. L'objectif, à peine caché, est de créer, à l'échelle du régiment, une série de qualité historique de la même trempe que celle de Clash of Arms, à l'échelle du bataillon. Mission accomplie! En effet, le jeu parvient à trouver un compromis très intéressant entre les jeux très précis, mais trop lourds, et les simulations simples, mais vite lassantes.

Le système de règles prend en compte une gamme importante de formations de combat des différentes unités: ligne, colonne, carré, formation adaptée (en ville ou terrain difficile), tirailleurs (infanterie légère), artillerie attelée ou en batterie... Les grands pions de forme rectangulaire, dont le graphisme est largement inspiré de celui des excellents Borodino et... Friedland (Games USA, 1995), permettent de gérer facilement ces formations et l'orientation des pions. Côté pile (front sur le grand côté), le régiment est en ligne. Côté face (front sur le petit côté), il est en colonne. L'astuce la plus remarquable est celle qui permet de constituer un véritable carré, dans un hexagone donné, en adjoignant à un régiment un deuxième

pion rectangulaire (mais vierge). Il faut cependant ajouter que, autant les pions sont beaux (notamment les pions circulaires représentant les chefs), autant la carte est, disons, d'un graphisme inhabituel pour un jeu de ce genre. Mais, bon, au moins elle est bien claire!

Le tour de jeu (il y en a 10 au total pour la bataille) voit se succéder les charges de cavalerie, les mouvements et, classiquement, les phases de feu défensif puis offensif avant la résolution des combats de choc. Les pertes sont comptabilisées sur des aides de jeu; un deuxième pion, aux capacités réduites, vient remplacer le premier lorsqu'un certain seuil est atteint. Il est également possible de comptabiliser les pertes avec des marqueurs numériques placés directement sous les pions.

Le souci de respecter les réalités historiques est partout présent, et s'exprime notamment dans la prise en compte très fine du moral de chaque régiment et dans la simulation des contraintes et impératifs du commandement. Dans ce domaine, le jeu propose, au choix des joueurs, quatre niveaux de complexité. Les deux premiers se limitent à l'influence des généraux sur les combats et le moral des troupes, et à l'intégrité de la chaîne de commandement (rayon de commandement). Les deux suivants incluent, d'une manière qui se rapproche du système de certains wargames de The Gamers, la rédaction par les joueurs d'ordres plus ou moins détailés, que les généraux de carton devront ensuite respecter. Même si cela complique notablement les choses, l'intérêt que l'on en retire est grand, tant en plaisir de jeu qu'en historicité. La bataille de Friedland est donc un jeu très réussi. Dans sa version de base, il est particulièrement accessible et plassant pour les joueurs peu expérimentés. Les différentes options (commandement, déploiement stratégique, événements aléatoires) apportent quant à elles le piment que recherchent les vieux grognards.

L'âge de raison i

papelionings of frappilis
support offer levicell de grown puriquitional fill out trap tilt many he dire
quitional fill out trap tilt many he dire
quitional fill out trap tilt many he
et réjouineme, que con traj
gireductione se rejeigned
signale de jou et complerité
qui ne qualité.

(in parairiell
lants délitaire ses purraires
aimpais qu'is dire de joue
très complemes et détaillé
(qui nerest tenjoues leur himmys
dir spécialistes) directions pour éleme
les plans vital de proposes au parair
de singulation laisterique se la
lig derpière de joueur de joue
lig derpière porpoier su pair
de singulation laisterique se la
lig derpière poperaire de diffi
que ses paraires est défait
de singulation se semples est fill
chen Sing lies complemes).

Figur (9 on 16 metables 1806)
chez Their et Le detaille d'Ectre
(12 meil 1809) chez Amera Wins.

Tint many me himmés, him et



- La bataille
- de Friedland »
- est un wargame
- de Didier Rouy
- publié par
- Azure Wish Edition.
- Thème: La bataille
- de Friedland
- (14 juin 1807) à
- l'échelle du regiment.
- Material: 1 carte et 500 pions
- en couleurs.
- Prix: environ 350 f.



Tilsit: un nouvel éditeur pour

un nouveau «Waterloo»

Des beaux pions comme on aimerait en voir plus souvent (De haut en bas) Alexandria, 1801: le general Menou et son régiment de dromadaires. un Écossais en kilt

Waterioo: Anglais, Français et Prussien

Friedland : les deux généraux en che avec un de leurs régiments (dragons pour Napoléoni Garde pour Benniesen)

événement est assez rare pour être souligné, le Waterloo dont nous alions parier est l'œuvre d'un tout nouvel éditeur français : Tilsit Éditions, A l'inverse d'Azure Wish, qui s'est donné pour religion de publier essentiellement des créations originales, Tilsit nous propose l'adaptation en français d'un jeu américain, et quel bon jeu!: L'Armée du Nord (en français dans le texte; un jeu d'Ed Wimble publié par Clash of Arms en 1993).

La version française, baptisée Waterloo, propose des règles et des aides de jeu (en couleurs) très bien traduites et luxueusement présentées dans une boîte somptueuse. La carte et les pions sont purement et simplement ceux du jeu de Clash of Arms, ce qui, vu la qualité légendaire des œuvres de Rick Barber, est une preuve de sagesse. Les pions si particuliers (reflétant les couleurs des uniformes historiques) sont très élégants. Bref, l'ensemble du matériel est impeccable. Le

> seul inconvénient peut venir des trois cartes, une fois assemblées, elles nécessitent une place considérable (il vaut mieux disposer d'une table à rallonge !). Le jeu simule, à l'échelle opérationnelle, la phase finale de la campagne de Waterloo (16 au 18 juin 1815), au cours de laquelle, l'Empereur Napoléon tenta ingénieusement de détruire avant leur concentration l'armée prussienne de Blucher et l'armée anglaise de Wellington. Les choses se passèrent mal pour les Français, comme chacun sart, mais la situation stratégique n'en reste pas moins passionnante.

Les règles sont simples (8 pages pour la version de base et 4 supplémentaires pour le jeu de campagne). Ce sont les héritières spirituelles, signalons-le pour les grands anciens, de celles du mythique Les 4 demières batailles de Naboléon (SPI, 1976), tout en étant énormément enrichies dans plusieurs domaines. Pour les combats, le jeu intègre des finesses au regard de l'échelle, comme les charges de cavalerie, et tient compte du facteur moral Pour les mouvements, le système prévoit des formations en colonne de route ou des déplacements

hors carte, par exemple. Enfin, pour le commandement, les joueurs ont le choix entre respect de la chaîne de commandement et actions sur initiative

Il est possible de jouer deux scénarios : Ligny/Quatre-Bras (16 juin 1815) ou Waterloo/Wavre (18 juin 1815), mais c'est dans sa version de campagne que Waterloo est le plus intéressant, pour une durée qui reste raisonnable (une longue après-midi). Les parties sont éprouvantes pour les nerfs, car

FICHE TECHNIQUE

4 11 4

- « Waterloo », adaptation en français
- de « L'Ampée du Nord » (Clash of Ames),
- est up wargange édité par Tilsit Éditions.
- Thèrpe: Les demiers jours de la campagne
- de Waterloo à l'échelle opérationnelle
- Matériel: 3 grandes cartes et 300 pions, 2 scénarios
- et an jeu de campagne pour 2 à 4 joueurs. Prix : environ 310 F.



les deux joueurs sont tiraillés par des contraintes souvent divergentes. Le Français doit agir vite et frapper l'ennemi avant qu'il se concentre, pour le battre en détail. Il doit resté groupé et ne pas perdre de divisons en route (pas facile avec des adjoints comme Ney ou Grouchy...). Les Alliés, à l'inverse, doivent gérer la grande dispersion initiale de leurs forces avec des contraintes d'activation non négligeables (estafettes prévenant Wellington et Blücher seulement lorsque les premières divisions françaises arrivent au contact). Bref, tout le monde est pressé et donc susceptible de faire des erreurs aux conséquences catastrophiques.

C'est la grande force de l'échelle opérationnelle que de recréer cette tension si particulière qu'est celle des manœuvres préliminaires à la grande bataille (qui est elle aussi simulée dans le jeu, mais à grands traits : rien à voir avec la finesse d'un jeu tactique comme La bataille de Friedland). Sur la carte, les pions sont disposés face cachée (seul un drapeau de nationalité est visible), ce qui rajoute encore au stress! Ce qui fait en outre la valeur de Woterloo, c'est la grande variété de parties différentes qu'il peut produire, surtout si on le pratique à trois ou quatre (un ou deux joueurs Français, un joueur Anglais et un Prussien), ce qui fait apparaître de nouveaux impondérables de comportement et de coordination entre les différents acteurs.

En choisissant un système simple et bien rodé et en faisant sauter l'obstacle de la langue anglaise, Tilsit Éditions a eu une excellente initiative qui permettra à un public très large de s'essayer au wargame napoléonien opérationnel (seul le jeuen encart de Casus Belli nº 66 La Patrie en danger avait jusqu'alors proposé ce plaisir en français, c'était en 1991!). Mais déjà, après avoir commencé par une défaite française (preuve qu'on n'est pas superstitieux chez Tilsit), voici, avec le même système, une victoire : léna (et Cie) Bon vent!

Frédéric Bey

Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom: TA! (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution). AD&D: Advanced Dungeons & Dragons (Régles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-

fantastique le plus Joué au monde). Background : Tolle de fond, Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage

D6, d10, d100. Désigne des dés spéciaux à fancer. le chiffre désignant le nombre de faces (un dé est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lance deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 este pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités)

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de leu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

Grosbill (n, m. et adj.). Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant; b) de pulvériser le scenario plutôt que de le résoudre Terme consacré par Casus Belli d'après le sumom d'un joueur réel Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill. Jeu de cartes (à jouer à et collectionner) Jeu stratégique et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun

ses cartes parmi une collection importante. · Paquet de base (ou starter), règles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer

 Pochette-recharge (ou booster) Assorti-ment aléatoire de cartés de divers niveaux de rarete permettant d'enrichte son jeu et/ou sa collection. Jeu d'Histoire · Wargame historique qui se joue avec des figurines

des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant

JdR jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs Incarnent des personnages dans une aventure qu'ils viventen interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant

JpC . Jeu par correspondance Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie

MJ : Meneur de jeu, qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurcre fictif est commis que les participants doivent élucider)

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant alter suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

PJ : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnès par les joueurs).

PNJ · Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) roueur(se) de leu de rôle.

Roleplay . Action de jouer un rôle, au sens théâtral

du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur. Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur

de Jeu et dans laquelle les personnages interviennent Scenario linéaire Scénario dans lequel chaque situa-

tion entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert. Scénario ouvert . Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour attendre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame: Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

ACHATS

Cherche désespérément le supplément Les Année Folles pour A. de Cthulhu. Contacter Sacha zu 01 4387 1584 (75017 Paris).

- Ach. Masques de Nyariathotep en français. Demander jean-Philippe après 17 h aur 01 42 57 22 21

- Ach, aides de jeux et scénarios Ravenloft (surtout Forbidden Lore, Toughts of Darliness, From the Shadows). Rodolphe au 03 44 40 16 70.

- Ach. manuel et suppléments Star Wars lère édition. Philippe au 0130712528

-Ach tout Space Marine (le Jeu, fes extensions et figurines), Tél. 03 22 43 07 5 Vincent Bara - 7 rue Ph. de Girmard 80000 Amiens.

 Ach, seux de plateau et wareames anciens et récents. Tél. 04 68 04 47 64 René Bazde - 2 impasse du Cerf lot du Lac TM2 - 66210 Matemale.

 Act: Royaumes Oubliés Tère édition avec les cartes + Paravent AD&D Tère édition, Contacter Erwan au 014 95 3006 répondeur Merci

- Achete les premières figurines Citadel base plomb 1980-1985. Mr Khames T, - 20 rue des jardins - 34830 Clapiers. Tél 046759 659

Ach. Vallee des Rois + vds Vamp. + Mage + Storm. + Hawte + Blood + obx JdR. Guy les week-end au 02 47 93 07 60. - Ach. Miroirs Terres Médianes (RdD) n°8 - Cité des 13 PL + 9 - El. Ht. Réve. Paul-Henri au 0143 7066 98 19 h-2: h phlange@lith@en.frmug.org

— Ach, ech, vos ext. & figurines Epic & WH40K même incomplet ou dépareillé. & Barcellin · 1 rue Montagne - 01100

Ach sour ADAD Battlesystem, Kung Olivier - La Violerte 73800 Les Marches. Tél. le we au 0479 28 1407

VENTES

-A vendre James Bond JdR (VF) + Manuel du service Q; Forgotten Realms Adventures (VO). Concactez David au 0134677941 de 8321h.

- Yds Shadowrun VF 2e ed. 140 F Dune 150 F Morrow Project + ecran + scén, 230 F Christophe 0 3957780).

- Ves JdR VF Rojemaster et stp. + stp. IRTM + JdR Contrées Oubliées et sup. tout à -50%. Lionel au 0297 63 3446 après 19h (56).

Vos boite Warhammer Fantasy Regiments (60 fig.) pour 100 F Demander David au 01 45 44 1806.

Vds INS/MV 120 F, Ars Magica 130 F, JRTM198 F. l'Evresse des Profondeurs 60 F. Tous très très bon état. Théo au 01 69 00 95 75.

- Vds figurines Warhammer Battle Empire, Contacter Fredéric au DI 39 78 00 74.

- Vas Shadowrun 2 + écran + Guide de Seattle et Meloton Z VF Contacter Sébastien après 19h au 0467561085.

Vás anc. édit. Storm, Hawk, Torg, RuneQ, Bitume MK5, Car Wars + Turbo, Blood Bowl. Contacter Detaile Benjamin ie week-end au. 01 64 05 95 83.

- Vds/ech. sup. pour Cyberpunk Fortone Hope, Hight's Edge, Night City, ou éch. contre sup. Shadowrun. Nico-

ber au 04 42 92 16 24. - Vol. Leviathan et Warzone neufs ou échange contre

Codex Chaos WH 40K Bork 0 48448065. Vds/ach/éch. cartes Mythos. Contacter Côme Fe

32 rue Auguste Comte - 37000 Tours, Tel 024705 1079. Vds ts sup. Vampire en anglais, était neuf, moitlé prix +

frais de port. Tér 02 40 46 (824 (sa (44100 Nantes). - Ideal pour débutants, je vends des petits régiments de figs plastique pour Warhammer Battie. Figurines blen pentes, par groupes de 5 à 10 figs hommes-bêtes. Michet au

01 39 80 87 00 te soir France, Belgique, Suksse - Yds, éch., ach. cartes Star Wars et Magic. Vds Kult (TBE) et supp. 5W. Contacter François le week-end au 0479

375830 ((Ugine). - Vils Suprematie 190F (frais de port compris) très bon état.

Waiter au 02 97 83 54 98 le week-end (Lorient 56 100). - Yds Scales, Dragonlance, sup. RQ, CB, DR, Tatou,

Oragon. Philippe 20 03 83 40 20 61 (54000 Nancy). nd ou échange curtes Magic . Diamond Valley, Mox,

Mana Drain, Jade Statue, Cyclopean Tom, #f-Biff, Drop of Money .. Tel 02 47 39 65 38.

- Vds bcp Livres dnc vs êces se héros. Tél. le VV-end MR lerôme au 0467936630. Et vás ou éch. BloodL. MRCNRES. PNDRGN + supp., Torg, Kuit, Wraith, Maryl RPG, Scales + ecran, supp. . Loup-G., RVNLFT, MKTN Z.

- Urgent Röllste fauche vend nbreux JdR. Liste sur demande, Gullaume Dumont 41 bd des Batignolles - 75008 Paris ou au 0 45 22 61 76.

Vás nibreuses figs plastiques pour Warhammer prix entire 2 et 10 F. Contact François au 0, 48 96 88 67 le soir · Vds jeux rôles plateau cartes/êch. Kult, Dixie, Mythos, Magic, Eagles/Yds revues livres doc/Ecrire à Moi Jeux - 10

rue Drar 38000 Grenoble.

 Vás Blisters, bojtes Epic neufs moitié prix. No armées Gargants, Megagargants, Titan Imperator, regies Org. Tél, le soir Séb au 03 44 41 35 46.

- Nombreuses carbes Dragon'Net environ 500 nombreuses cartes rares prix à débattre. Gérard au 047981 448 - Vends Ars Magica, écran et feutilles vf + The Wizard's Grimoire 170 F Dragon King (Oark Sun vo) 55 F. Tél 03 26 67 30 7 (repondeur si abst).

Vds 600 cartes Eagles Waterloo + Carrier + 15 Livres doot vs êtres le hêros. Contacter Mr Bines au 0386 62 1075

- Vds Mage (140 F) + Chill (160 F). Excellent état général. Olivier au 04 67 94 48 49.

ECHANGES

- Erh. Shadowrun 2 + I scn., vds Earthdawa (VF), Franck tél. 0468640486 ap. 19h (66600).

- Échange, vends, achèm cartes Guardians VF Base, Dague, Drifter's, Beano au 0494927037

- Em/yddach, cartes Magic toutes collections à partir des Darks, Contacter David Szalkowski - 62 rue de Montréal 57500 Saint-Avold.

- Éch., vds, ach. c. Kabal, Guildes, INT-DIV Demandez listes à AVT Pierron jérôme - DA : 60 Ssit, Outkam Air, Dakar Sénégal (Tarif poste 3,90 FF).

- Echange, achète, vends Guardians. Yann Joubaud - 18 rue Louis Guilloux 44100 Nantes, Tél 024046 762 (vo seule-

Ech/vds/ach, cartes Star Wars New Hope et Hoth. Contacter Meyrand Raphael - 6 sentier dt. Val - 94240 L'Hayles-Roses. Tei 01 45 47 85 52.

DIVERS Je peins toutes vos figurines échantillon gratuit sur

ide, Laurent av 05 61 90 24 89.

des aides de jeux pour Warhammer Citoyen de l'Empire, ne le manque pas! - Nouveau JPC sur le cyclisme, Rech. joueurs (200 f/mois),

tous! Gratait non commercial.

http://www.mygale.org/08/quisar/

Pour les règles envoyez timbre 6,70 à L. Vigouroux 35 rue Guenegaud - 75006 Paris.

Passion JdR SF&F + modern: 1 Cybertranchez-le star Minas

Venez vous inscrire au Réseau Francophone des Rôlistes

- 505 Spécial orques service. To diverches un général ou

des troupes orques, des régiments prêts à jouer, je peux

tout fournir (même un buggy ork avec sance plasma lourd!).

Peinture sognés. Michel « Orc Painter » au 0 39808700. M.

- Le Labyrinthe n°2 est paru | Au programme, i scénario et

Dauvillier - 139 rue Louis Lhérault 95100 Argenteuil.

Ithil BBS des JdR au 01 43 56 38 78 discussions aides de jeu pour

- Epés des Brumes, ADAD, + 18 ans, Monde cobérent. roleplay, réflexion, RP et Paris, journal de liaison. Françoise 01433204 3. Xpc at 0: 43089540.

PARTENAIRE

MJ cherche PJ pour Hawkmoon le we. Débutant(e)s bienvenu! l'oueurs de 20 à 25 ans. Stéphane au 032280 8099 (Amiens).

MJ, PJ cherchent Mf, PJ plutot + 25 ans pour AD&D, RM A 75 + RP Grosbills ok Said au 0, 694 81 67 ou 06 11 843567 tij de 13 h i 22 h, si abs. mes. s/rep.

Cherche joueurs d'Ambre sur Paris pour parties sans règles - écrivez. Bal Brand au 01 4279 03 30.

Cherche joueurs initiés ou novices pour JdR sur Lune-ville. Demander Jean-Philippe, après 20 h, au 0383744129.

(LUBS

MJC de Lognes 77 création d'un club de Magic et de ioux du rôles ta les samedis de 16 à 19 h. Tél. 01 6005 2649. animateur Sébastien à la MIC.



Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopler) À retourner à: CASUS BELLI Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est supprimée. Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libeliées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

> Casus Belli nº 103 Parution nº 104: 4 avril 97, Date limite: 13 mars 97.

Vente	Achat	(las	Divers	Echange	Partenaire
		1			

Inspirations ...

À ne pas manquer

Si vous vous intéressez aux ovni
ou mieux, à la manière dont les soucoupes

volantes ont évolué dans la tête des gens
depuis cinquante ans, jetez-vous sur
La rumeur de Roswell, de Pierre Lagrange

MINNESPER

La rumeur de Koswell, de Merre Lagrange (éd. La Découverte). Que s'est-il passé à Roswell, Nouveau-Mexique, en juillet 1947? Quelque chose s'est écrasé, mais quoi ?

Un ovni? Comment se fait-il qu'il était construit en balsa. et rafistole avec du scotch à fleurs? Et si ce n'en était pas un, pourquoi tout le monde s'excite-t-il sur l'accident depuis cinquante ans? La rumeur de Roswell apporte des réponses convaincantes, qui ne

décevront que les

amateurs de science-

fiction. C'est un bouquin tout à fait sérieux, et pour cause: il est écrit par un sociologue qui parle d'ufologues, pas par un ufologue qui parle de soucoupes. Par conséquent, l'auteur garde la tête froide, et se permet d'exécuter plus ou moins gentiment les soucoupistes les plus allumés.

Inutile de dire que pour les MJ de Conspirations ou de Dossiers X, c'est une mine grande ouverte. Après tout, avant de déformer les faits pour en faire de bonnes histoires, il faut déjà les connaître. Quant à l'enquête elle-même, c'est un modèle de rigueur, qui intéressera nombre d'Investigateurs.

Vaut le détour 🔍

Ceux qui ont mauvais esprit vont glapir «Bouh! Vendu! Copinage!» en me voyant écrire beaucoup de bien de Neuvième cercle (du très talentueux Fabrice Colin, chez Mnémos). C'est leur droit. Il y a un certain nombre d'epithètes que flaimerais bien adresser iti même à cette bande de cyniques à deux balles, mais même si notre redoutable secrétaire de rédaction ne me censure pas, cela ne ferait pas beaucoup avancer le schmilblick. Fin de la digression et donc, les gars, Neuvième cercle est ce que j'ai lu de plus réussi en Fantastique français depuis un sacré paquet d'années. Parmi les ingrédients qui composent ce joli succès, des communautés souterraines dans les profondeurs de New York, trois paumés, un immortel, un télévangéliste fou, d'anciens dieux et, en filigrane, quelqu'un qui ressemble beaucoup à Satan. C'est bien écrit, et c'est le genre de bouquin qui se lit d'une traite, en une soirée. parce qu'on n'a pas envie de le reposer. Pour moi, c'est le critère qui permet de différencier un bon bouquin d'un res bon.

On ne peut pas dire de Vie et mort de Byzance, de Louis Bréhier (Albin Michel), qu'il se lise aussi vite, à moins d'avoir le cerveau conçu comme une encyclopédie. Quatre cents pages de textes écrits tout petit, plus deux cents pages de notes diverses, et tout ça pour présenter mille ans d'histoire et un empire qui, à son apogée, s'étendait sur trois continents. Le style est transparent, et l'auteur sait s'effacer devant ses personnages. Ce gros bouquin grouille de généraux rebelles, d'eunuques fourbes, de religieux fascinés par le

pouvoir, d'empereurs aveugiés au fer rouge et relégués dans des monastères... Tout ce vilain monde et ses complots ne demande qu'à être importé tel quei autour d'une table de jeu. Vous y trouverez de quoi alimenter des campagnes entières axées sur la politique et la guerre,

Pour les curieux

Cédant à mon vice, je vous inflige donc deux romans policiers historiques (chez 10/18)! Ils sont
vite lus et pratiquement prèts à servir. Il suffit de
changer quelques dates et noms. Marcus Aper
et Laureolus, d'Anne de Leseleuc, se déroule en Provence, au premier siècle de notre
ère On y enquête sur des meutres mystérieux pendant une représentat on theâtrale, sur fond de magouilles politiques. Mention spéciale au petit dossier sur la région
et la ville d'Orange, où se déroule l'histoire, qui peut être distribué directement aux
joueurs.

La mort de Toutankhamon et la lutte pour le pouvoir entre ses deux successeurs a fait couler des océans d'encre et converti des forêts entières en études érudites, romans historiques et autres ouvrages à l'intérêt hautement variable. La cité des morts, d'Anton Gill, se range sur le dessus du panier. Un scribe déchu pour cause de fidélité à Akhénaton mène l'enquête sur le décès du pharaon. Assassinats politiques, police du même métal, suppression des témoins génants. Rien que des bonnes choses, d'autant plus qu'Anton Gill en a écrit plusieurs autres, et qu'ils ont tous l'air d'être dans la même veine. Dans la série « les petits bouquins improbables, mais pas chers et faciles à trouver », jetez un œil à Chez Victor Hugo: les tables tournantes de Jersey (L'école des lettres). C'est une série de comptes rendus des séances de spiritisme qu'Hugo tenait chez lui, en compagnie de ses proches. A lire aujourd'hui, c'est plutôt comique. Hugo convoque lésus, Dante, Bouddha, Shakespeare, la Mort et quelques autres, Tout ce petit monde papote sur la vie, l'univers et le reste, dans un style emphatique qui sent son Victor Hugo a des kilomètres. L'intérêt de la chose est plus que limité, à moins que vous n'ayez envie de

mettre en scène des médiums plus ou moins frapa-

dingues. Or, entre 1840 et 1930, il y en avait pratique-

ment partout.

Tristan Lhomme



Six bières, punk!

Bruce Sterling est surtout connu en tant qu'idéologue du mouvement cyberpunk, qu'il a notamment analysé dans sa préface à l'anthologie-manifeste Mozart en verres miroirs (1). La baleine des sables, son premier roman, qui vient de reparaître, n'a pourtant rien à voir avec les réseaux et les hackers, puisqu'il s'agit d'un planet opera assez étrange, situé dans un décor impressionnant – une mer de sable au sein d'un immense cratère, utilisable pour tout JdR de SF comme de fantasy - et peuplé de personnages fascinants et inoubliables, comme Dalusa, la vigre aux ailes de chauvesouris avec qui le narrateur vit une histoire d'amour déchirante. Quant à La machine à différences, écrit avec William Gibson, il s'agit d'une uchronie prenant le terme «steampunk» au pied de la lettre, puisqu'elle se déroule dans un XIX^e siècle parallèle où même les ordinateurs fonctionnent à la vapeur : une intéressante source d'inspiration, mais un livre raté, faute d'une intrigue

structurée. Dommage. Enfin, Gros temps, tout frais sorti des presses, prend également ses distances avec le cyberpunk, bien qu'il se déroule dans un futur proche et que technologie, informatique et bricolage y soient à l'honneur, en

suffisamment prenante et

particulier chez les chasseurs de tornades qui se trouvent au centre de l'histoire. Les amateurs de météo seront comblés. (La baleine des sables, Gros temps : Denoël « Présence du Futur » n°s 285 & 574. La machine à différences : Laffont « Ailleurs & Demain ».)

Gros bouquins

Si certains auteurs sont des météores et d'autres des étoiles fiantes, Stefan Wul, lui, fait plutôt figure de comète. Après avoir publié onze romans entre 1957 et 59 dans la collection Anticipation (2) des éditions Fleuve Noir, il a en effet disparu de la scène durant près de vingt ans, avant de revenir, chez Denoel avec N60, un roman picaresque prouvant qu'il n'a perdu ni le sens du verbe, ni celui de la couleur. On peut donc espérer qu'il aura

... pour meneur de jeu en quête d'idées

la bonté de gratifier la fin des années 90 d'un nouveau livre que tous ses nombreux fans attendent. Mais d'îci là, on peut toujours se procurer le premier tome de ses Œuvres complètes, dont le sommaire comporte des romans aussi célèbres que Niourk (étudié dans les collèges!), Oms en série ou encore Le temple du passé (adaptés en dessin animé sous les titres respectifs de La planète sauvage et Les maîtres du temps), ainsi que quelques nouvelles et poèmes. Personnages, décors, faune et flore hauts en couleur et d'une grande originalité y defilent à toute allure grâce au style fluide et direct d'un des rares écrivains français de SF à être entré vivant dans la légende. (Lefranc.)

Mars la Bleue termine l'ambitieuse trilogie de Kim Stanley Robinson consacrée à la colonisation de cette planète. Comme ses prédécesseurs, ce roman possede les défauts de ses qualités, et sa richesse exceptionnelle débouche parfois sur la confusion. L'intrigue est en effet si complexe, les personnages et les lieux si nombreux, la vision si ample qu'il arrive qu'on s'y perde – d'autant plus que, un an et demi s'étant écoulé depuis la parution de Mars la Verte, le volume précédent, le fecteur a largement eu le temps d'en oublier les subtilités. Néanmoins, le MJ y trouvera son compte, tant Robinson a pris soin de décrire de manière détaillée «sa » planète Mars. (Presses de la Cité.)

L'orgueil des Lyon est le sixième volume d'une série d'Anne McCaffrey intitulée Le vol de Pégase, avec une famille de télépathes pour principaux protagonistes. Le présent roman — un honnête space opera avec menace extraterrestre, quelque part entre Robert Heinlein et Orson Scott Card — vaut plus par l'attention accordée aux personnages que par l'invention science-fictive de son aucteur; mais le thème des pouvoirs psi y est traité avec suffisamment de soin pour mériter votre interêt. (Pocket « Rendez-vous Ailleurs ».)



Vite, vite!

Morte en mémoire vive, de Peter James, a beau reposer sur une hypothèse purement SF – le transfert de la conscience humaine sur un support électronique –, il s'agit avant tout d'un thriller horrifique très efficace. Et intelligent, ce qui ne gache rien. (J'Ai Lu «Épouvante» n° 4780)

Dans Les terrassiers, Terry Pratchett poursuit avec son humour habituel le récit des aventures des Gnomes, ces petites créatures d'origine extraterrestre vivant discrètement sur notre monde. Chaudement recommandé. (J'Aì Lu «SF-Fantasy» n° 4179.)

Roland C. Wagner

(1) Que Denoël a récemment intègre au coffret Les Cybernautes, aux côtés de Câblé de Walter Jon Williams, du jubilatoire Le temps du twist de Joël Houssin et de l'anthologie Demain les purces de Patrice Duvic – dont le sommaire a été légerement modifié, BumpieTM de Francis Valéry remplaçant Mémoire vive, memoire morte de Gérard Klem, qui vient d'être réédité chez L'Astronaute Mort (62 rue Velpeau, 92160 Antony) sous la forme d'une luxueuse plaquetta à tirage très limité, vendue 80 F.

(2) NDLR: Collection désormais défunte, dont le dernier titre porte le n° 2001: L'odyssée de l'espèce, est signé de notre collaborateur Roland C. Wagner, qui ne peut décennant pas l'annoncer kni-même l



Sous une bonne étoile

Premier essai (transformé) d'un certain Jean-Pierre Pécau dans la BD. L'album dont il signe le scénarlo est propulsé chouchou du mois ; il s'agit d'Étoile du matin, premier volume de Nosh, une série qui devrait nous tenir en haleine. Aux éditions Delcourt et avec des dessins signés Damour, il s'agit d'une descente dans un monde cyberpunk efficace et bien décrit, à la suite d'un détective privé «à haut risque». Tous les ingrédients du genre hyper-technologie, communication, armement, violence et multi-méga-corporations s'y retrouvent, et c'est bien naturel pour quelqu'un qui a largement contribué au background de CyberAge, l'univers pour Simulacres.

L'intrigue est conforme à ce que l'on peut espérer dans le genre, complexe à souhait, fertile en actions et en rebondissements, entraînant les aventuriers d'un bout à l'autre de la planète et se heurtant sans cesse à plus gros, plus fort et, forcément, moins intelligent qu'eux. Le héros, traqueur musclé, tueur expérimenté rompu à l'art du combat, est prêt à tout pour retrouver sa fille, enlevée par de grands méchants. C'est cet aspect «humain» qui donne une touche poétique, un petit plus, à cet album, par ailleurs très facilement exploitable avec votre jeu cyber préféré

No futur!

Et si l'avenir était encore moins rose que dans la vision cyber... Maladie, explosion thermonucléaire fortuite (gasp!) ou provoquée, catastrophe écolo-climatique ou autre cataclysme dévastateur, que restera-t-il ensuite? Quelques albums définchent cette voie et sont utilisables avec Bitume, ou dans le cadre de jeux génériques (Simulacres, Gurps).

Hispañola, troisième et dernier volume, de Meddour, chez Vents d'Ouest, explore l'univers clos d'un immense navire à l'abri de la contamination, Intrigues politiques et réflexions philosophiques menées tambour battant, exploitable aussi façon méd-fan. Dayak, tome 3, décrit

une lutte fratricide pour la maîtrise de la technique, ou ce qu'il en reste, dans un monde tiraillé entre une technologie qui tombe en ruine et des pouvoirs magiques grandissants, façon vaudou. Adamov continue d'y faire la preuve de ses talents de créateur d'univers (chez Glénat). Une version cyber soft conviendrait aussi à ce monde en décrépitude.

Neige, toujours chez Glénat, est un cas très spécial. D'abord, on pouvait croire que la série, avec l'aboutissement de la quête de la Société des Douze (voir les épisodes précédents. .) était terminée. En fait non, elle repart, sur le même rythme, dans une sorte d'histoire parallèle, ou transversale... C'est pour moi la preuve que ce monde,



décrit par Convard et mis en images par Gine, peut être le cadre d'innombrables aventures, pour des PJ épris de grands espaces (virtueis) et de solitude (toute relative). Mention spéciale pour le premier tome de Petit d'homme, de Crisse et N'Guessan, chez Soleil, jeune éditeur du Var. C'est une sorte de Livre de la jungle revisité, dans un monde déchiré entre les bons et les méchants. Ils sont tous là, Mowgii, Baloo, Kaa, Bagheera et les autres, pour nous offirir la rencontre d'un enfant, d'un chien et d'une bande d'aventuriers du genre patibulaire au grand cœur.

A l'abordage

Les deux albums qui suivent ont été faits, on le jurerait, pour Guildes. Avec Les ailes du Phaéton, de Tarquin et Fino. Soleil nous offre une sorte d'archétype de la quête de l'inconnu au travers des mers hostiles. Un marin-voleur, un guerrier de petite taille et une princesse en fuite et peu vêtue nous entraînent dans une aventure transformable sans le moindre effort en scénario, avec centaures, peuple des abysses et surprises en tous genres. Quant à Edward John Trelawnay, chez Delcourt, c'est l'histoire vraie (ou presque) d'un pirate qui vécut au début du XIXs, contée par Dieter et Hérenguel, et transposée dans un monde où le commerce est dominé par une toute-puissante Compagnie à laquelle seuls quelques rebelles osent résister. C'est plein de fureur et de dirigeables... C'est aussi l'occasion de redécouvrir Écryme. Si l'aventure spatiale vous tente, essayez donc Kookaburra, encore un tome un, de Crisse, chez Soleil. Traitement de choc et poésie SF, sur fond de légendes australiennes, rencontre de trois mondes autour de la naissance de trois enfants « qui entendent des voix dans leur tête ». C'est du space op, du bon, avec un scénario qui demandera du travail pour être traduit en termes de eu, mais avec de bien belles idées de peuples et d'am-

District Co.

Pour les amateurs d'heroic fantasy pure et.dure, allez voir du côté de La jeune fille et le vent (amazones et bar-

bares), ou encore **Vauriens** (la révolte des enfants), tous les deux chez Delcourt. Le tome 3 de **La complainte des landes perdue**s est parue, chez Dargaud, toujours très beau, mais au rythme un peu lent. Et **Elfquest**, chez Vents d'Ouest, dont le 24e épisode vient de paraître.

Pour finir, Le Lombard propose des aventures plutôt sympa, type fantastique-contemporain, avec L'anneau de Salomon, un épisode de Bob Morane lui-même, et un petit tour façon James Bond avec Horizon blanc, Opération Atlas, Signe particulier tous les deux sont très faciles à faire jouer.



André Foussat

L'actualité d'ujeu

our CCF des lecteurs

Manifeste pour le 10° art, article paru dans notre précédent numéro sous la rubrique 500 milliers de rôlistes vous a fait réagir

"Je souhaite réagir à l'article signé par des gens de Multisim dans le dernier "500 milliers de rôlistes" (Casus Belli n° 102). Les précédents articles avaient parfaitement répondu à la raison d'être de cette rubrique, conçue pour opposer des arguments aux détracteurs du jeu de rôle Le dernier article a, à mon sens, loupé sa cible

loupé sa cible. Ce "manifeste" appelle auteurs, éditeurs et joueurs à engager une réflexion de fond sur le jeu de rôle. Bravo! Alors allons-y pour la réflexion, l'analyse. la cogitation achamée. De quoi parle-t-on dans cet article? Je n'ai toujours pas compris. Il est question de réfléchir sur le jeu de rôle, certes, mais concrètement? Cet article ne pose pas de questions. All n'apporte aucun argument concret. Pas de fil directeur Quelques réflexions balancées ça et là un peu péremptoirement, sans souci de cohérence. mais avec un art consommé de la dialectique absconse. Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué? Ca en jette d'écrire "L'ensemble des acteurs du milieu" plutôt que "rôlistes" mais je ne suis pas sûr que cela éclaire le propos. Tout est à l'avenant. Ça sent a la langue de bois politicienne. Et dire que le jeu de rôle est censé enseigner l'humilité aux créateurs! Allez expliquer aux détracteurs du jeu de rôle (et aux rôlistes eux-mêmes)

que les éditeurs "doivent donner

à jouer des problématiques",

que le jeu de rôle nous permet de "fonder notre propre éthique" et qu'il "offre une liberté médite, forcément dangereuse si elle n'aboutit pas à une loi inconsciente du groupe". En outre les auteurs achèvent de se discréditer avec un français souvent maladroit voire incorrect. Comment prendre au sérieux les nouveaux théoriciens du jeu de rôle quand ceux-cı écrivent un français approximatif? La conclusion de l'article, excessive dans le propos, ne vaut que par sa rhétorique. Cela ne mange pas de pain de finir par une citation, même si le sens et la syntaxe n'y sont pas. ("Le siècle prochain ne sera pas ou non spirituel..." il fallait l'écrire tout de même!). Cette conclusion maladroite est à l'image de l'article : pédante, loin des problèmes concrets du jeu de rôle Tout cela me semble procéder d'une sorte de complexe : certains auteurs et éditeurs assument mal l'idée d'exercer une activité confidentielle. incomprise, assimilée au mieux à un stupide passe-temps pour adolescents boutonneux, au pire à une pratique satanique. Il en découle des propos excessifs (le jeu de rôle est le "10" art", les rôlistes sont les "avant-gardistes de la révolution culturelle en marche") et une rhétorique qui veut nous faire croire que ces gens sont de grands intellectuels. Mais merde! Les rôlistes n'ont pas à se justifier de la sorte, ıls n'ont pas à se prouver qu'ils sont intelligents. Les gens de Multisim souhaitent "engager des querelles de genre", et qu'"une vraie critique se construise". Je leur opposerai donc que, si réflexion il doit y avoir, il serait bon qu'elle se fasse en dehors de cette rhétorique fumeuse et pédante. Un peu de simplicité par pitié!»

Sylvain Pasquet, Paris

Cher Sylvain. En effet la rubrique s'est transformée pour une fois en tribune d'expression plutôt qu'en aide aux rôlistes. Dire que la rédaction de Casus Belli partage les vues des auteurs de ladite tribune serait pour le moins excessif; nous avons aussi parmi nous nombre de collaborateurs qui ont le même jugement que toi. Mais notre finalité, en accordant ce droit de parole, n'était pas de proposer un « prêt à penser » pour tous les rôlistes, mais plutôt de les faire réagir Si cette tribune avait été moins caricaturale peut-être te serais-tu senti moins concerné? Et on peut toujours espérer que l'équipe de Multisim n'est elle-même pas dupe de tout ce fatras idéomaojargonique, et qu'elle a aussi forcé le trait pour essayer de réveiller un peu le monde assoupi des rôlistes.

> Pierre Rosenthal Rédacteur en chef adjoint de Casus Belli

Initiatives

Boutique

 Bourg-la-Reine. Un nouveau venu sympa et dynamique en banlieue parisienne! La boutique Multigames a ouvert ses portes début février. On y trouve jeux de rôle, jeux de cartes et jeux de société (avec pas mal de raretés), et on peut venir y jouer en toute convivialité (deux salles de 30 m² sont disponibles), voire s'y désaltérer (débit de boissons non alcoolisées). Le vendeur, Christophe Lannier, est un copain, ce qui ne gâte rien Située à deux pas de la gare de Bourg-la-Reine (RER B, à un quart d'heure des Halles), la boutique est pour l'instant ouverte du lundi au samedi (9h-19h), mais il est possible qu'elle ouvre bientôt jusqu'à minuit, et aussi le dimanche; on yous tient au courant. . Multigames, 66 boulevard du Maréchal Joffre, 92340 Bourg-la-Reine. ©: 0143506644.

• Paris. Phénomène. Ja déménagé. Ses jeux d'occasion, ses parties d'initiation sont désormais au 23, rue Jean de Beauvais, 75005 Paris. ©: 0143264941.

Fédération

 Longjumeau. L'association Lord of Darkness propose à tous les responsables de clubs de jeu de rôle de l'Essonne de se rencontrer le samedi 22 mars afin de discuter de la mise en place d'une «Fédération Essonnienne de Jeu de Rôle». Cette fédération aura pour objectif « d'être un interlocuteur privilégié avec les médias et les organismes d'État, et de promouvoir les manifestations départementales telles que des rencontres interclub». À suivre... La réunion aura lieu de 12 h à 23 h au rez-dechaussée de la bibliothèque de Longjumeau, mais il est nécessaire de s'inscrire en contactant Grégory au 01 42 64 81 25



Québec & rôle

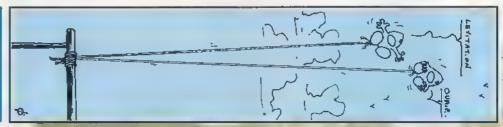
A Paris l'été dernier, ils nous ont abreuvés de bière québécoise, nous les avons gavés de ficelles du métier, puis Steeve et Natasha sont rentrés dans leur antre-laboratoire de Rivière du Loup pour commencer à concocter des produits jeu de rôle. Le premier fruit de leur travail a mûri en hiver, et voici 3 Dimensions, un recueil de 3 scénarios (1 AD&D, 1 Star Wars et 1 Cthulhu) publié par la toute nouvelle édition D'Agon C'est blen ficelé, et si ce n'est pas déjà épuisé, ça doit se trouver dans les boutiques du côté du St-Laurent. Pour en savoir plus, si vous êtes équipé, leur adresse électronique est : nastee@lmo.gc.ca.

Clubs

• Salon-de-Provence.

L'Association Salonaise des Jeux de Simulation ouvre ses portes tous les samedis à partir de 14h30. On y pratique jeux de rôle (AD&D, Mage, Vampire, Ambre, Cyberpunk), wargames

longhol &c. Shota



Ciao Ludodélire

Devenir ed teur de jeur a partiquand on herite d'un empire dejà constitue n'est pas le meil eur moyen de faire fortune rapidement. Pour un qui cartonne, dix restent dans l'ombre, et vingt disparaissent trop jeunes. Pour tant Ludodelire semblait bien ancré dans notre paysage et s'etait fait sa petite n'ene ludologique avec SuperGang et Full Metal. Planete, dans le «jeu avec plein de choses dedans mis en boite à la main parce qu'aucune machine ne serait capable de manipuler tous ces bidules informes (ca lloux, granules de verre letc.) » En fait Ludode ire publiait le genre de jeux (a part Tempète sur rechiquier.) que les editeurs «normaux » refusaient parce que c'etait pas possible, vous comprenez bien monsieur, de faire ça comme ça, voyons. Et surtout, Ludode ire avait an me le Plan d'Enfer transformant le rez-de-chaussée du tres clean immeuble de l'Étudiant (style paquebot) en une arrière-salle de garage obscure encombrée de bidons, ponctuée de tables de jeu en bobinots de câbie electrique ou les flechettes voiaient bas

Sauvés des eaux

Tempête sur l'echiquier est repris par la bout que parisienne Variantes Formule. De est repris par Jeux Descartes, dans la gamme Eurogames, et sera dans un premier temps distribue tel qu'actue lement, mais très vite relifte. Il est même quest on que le jeu retrouve son integrité (toutes les règles que les deux createurs jouent dans ieur propre championnat) entre autres un de par vitesse. A suivre

Ludode rela mis le pistolet sous la porte

et les gros tas ont redecolié. Ben alors?

(World in Flames), jeux de plateau (Necromunda) et même (j'aime bien le «même») jeux de cartes (Guardians). ⊠: Maison des associations, 33 rue de Budapest, 13300 Salon-de-Provence.

• Pont-Audemer. Le club Magical World vient d'ouvrir ses portes en Haute-Normandie. On y joue à Magic, aux jeux de rôle, aux wargames, aux jeux de plateau et aux jeux avec figurines. Le club est ouvert le vendredi à partir de 21 h et le samedi de 14h à 19h (Magic) puis à partir de 21 h. E: Magical World, centre de loisirs «le Clos normand», avenue de l'Europe, 27500 Pont-Audemer. ©: Mickaël au 0232571848 ou Jean-Philippe au 0232423814.

E-mail: magicalworld@infonie.fr.

Voszines

Un mois classique, normal el sans histoires, quoiqu'un peu pauvre en nouveaux zines.

Nouveaux

Chasseurs de rêve n° 0, 44 p.,
 24F, apériodique, Une interview

de Florence Magnin, de nouvelles cartes pour Élixir et II était un fois, des nouvelles et un scénario Maléfices Voilà un bon début, j'attends le n° 1 de pied ferme. Karen Guillorel, 37 boulevard Émile Zola, 92000 Nanterre.

TRAPPE

ANNULATION

Anciens

• Le Carnyx n° 6, 32 p., 25 F port compris, bimestriel Zine de wargame historique avec figurines. Un dossier sur les Mongols avec un scénario à mourir de rire, divers scénarios, une étude historique bien faite sur Spartacus. Un zine intéressant. Dominique Blanchar, 26 résidence Cîteaux, parc Saint-Maur, 59800 Lille. ▷





e jeu de rôle est ainsi il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soimēme. Mais où s'adresser? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables yous attendent, pour vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien: vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.

l'ous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutfoue de jeu, qui peut alors vous rensei-gner aux heures où les responsables ne sont pas joignables

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse 4 rue des Prés, 78790 Ámouville-les-Mantes; tél. 0130939939 Horaires; samedi de 14h30 à 19h, le soir à partir de 20 h30, jusqu'à la fin des parties. Responsable: Jean-François Doussain, Possiblité de transfert vers la gare la plus proche. Boutique: «La Réserve», 4 rue Henri Rivière, 78200 Mantes-la-Jolie, tél.: 0130945323

Boulogne-Billancourt Ludotheque Yves Kermen 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt; tél: 0141419251 Horaires mercredi de 14h à 18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable).

Responsable. Fabrice Barboni. Boutique: «Jeux Descartes», 52 rue des Écoles, 75005 Paris; tél: 0143267983.

Moorslieb

Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex. Horaires . le samedi de 14h à 19h. Tél. . 0556282432 Responsable : Thierry Pellé , e-mail: pelle@math.u-bordeaux.fr. Boutique: «L'Antre des Dragons», 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Bruxelles (Belgique)

Alpha Ludisme ASBL 19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. Horaires · le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant). Responsable Michel Van Langendonck, tél 003202/5118077. Boutique «L'enfer du jeu», même adresse.

 MJC Montchapet 3 rue de Beaune, 21000 Dijon; tél: 0380555165. *Horaires*: samedi de 14 h à 20 h. Responsable: Régis Nuke; tél., 0380781666 (le soir). Boutique: «Excalibur», 44 rue Jeannin, 21000 Dijon; tél.: 03 80 65 82 99.

MJC Léo Lagrange, section jeux

Rue des Prairies, 21800 Quétigny; tél. . 0380463573. Horaires: vendredi et samedi à partir de 20 h30, samedi 14 h30 (appeler avant) Responsable: Aubert Bonneau, tél 0380463595. Boutique: voir ci-dessus.

La Compagnie grise 44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges. Horaires , vendredi à partir de 20 h au centre culturel Jean Le Bail. 9 rue Le Bail et samedi 14h-18h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant. Responsables: Sylvie et Philippe Masson, tél. 0555376361 Boutique: «La Lune noire», 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans Horaires : le vendredi soir à partir de 21 h et le samedi à partir de 15h; tél: 0243247385. Responsable: Yann Bruyere; tél... 02 43 84 45 10. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation

Lud'Avag MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis; tél.: 0169070203. Horaires vendredi à partir de 20 h30. Responsable : David Le Gall, tél. . 01 64 46 64 31. Boutique: «Rêve de Licorne», 27 rue Charles De Gaulle 91400 Orsay; tél : 0169288051.

Montpellier

Le Dragon des Brumes 14 rue Dom Vissette, 34000 Montpellier; tél. 0467069221. Horaires: 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. Responsable: Nathalie Charasse. En contact avec l'association de grandeur-nature «Rêves de Salamandre »

Montreuil

tél.: 01 45 87 28 83.

tél: 0383400744.

Sortilège Centre culturel des Ramenas. 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil; tél.: 01 42 87 43 12. Horaires : mercredi de 14h à 18h. vendredi de 20 h à 24 h, samedi de 14h à 24h Responsable: Franck Godelroy; tél.: 01 48570878. Boutique: «L'Œuf cube», 21 rue Linné, 75005 Paris;

Club Légendes MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy; tél.: 0383328052. Horaires samedi de 14h à 19h et de 21 h à 8 h. Responsable: Jean-Sébastien Lutz, tél.: 0383365810. Boutique . «Excalibur», 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy,

Club Loisir Dauphine Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine); tél.: 01 4405 4438. Horaires vendredi de 18h à 24h. Responsable : Frédéric Savary : tél: 01 47 55 02 36.

Hommes & Démons 86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Horatres: une semaine sur deux (contacter le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Responsable: Alain Duchamp; tél: 0247543755. Boutique: «Poker d'as», Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

Fumble n° 59, 22 p., 14 FF/2,40 \$C, mensuel. Tiens, c'est rigolo, ils ont fait jouer un scénario Casus, ce mois-ci, et on le retrouve dans les comptes rendus de parties. A part ça, les rôlistes du Québec commencent aussi à avoir des problèmes avec les médias, semble-t-il. La guilde des maîtres du temps, 2114 bd Pie XI Nord, Val Bélair, Québec, Canada G3J 1R2 (e-mail. aaa379@agora.ulaval.ca).

 Games games n° 108, 28 p., 2,50\$, mensuel. Un zine de jeux qui ne s'intéresse pas // qu'aux jeux de rôle, mais ce numéro contient un encart de huit pages avec la liste de tous les clubs du Royaume-Uni. Intéressant si vous partez outre-Manche pour quelques mois... SFC Press, 42 Wynndale Road, London E18, 1DX. UK (e-mail: G3@sfcp.co.uk). La lutine n° 9, 15 p., 9 F,

vaguement bimestriel Un zine de GN, remarquable pour son gros calendrier plein de dates pour aller faire les zouaves en forêt dans des costumes idiots.

A part ca, recettes médiévales, adresses où trouver du matériel de jonglage, potins divers... 19 rue Lahire, boîte 32, 75013 Paris (e-mail: 106633.1145@compuserve.com) Mach die Spuhlt n° 105, 45 p. A5, 100 FB, bimestriel. Un ancien et vénérable zine consacré aux ieux par correspondance. Jean-Pierre Ernotte, 164 rue de Lindhout, B1040 Bruxelles, Belgique. Magistri liber n° 4, 40 p., 10 F, apériodique. Scénarios Scales, Raôul et Magna Veritas, aides de jeu Scales, Ambre, Bitume et Berlin XVIII, plus un peu de jeu de cartes, F.X. Massonnot, 43 rue de Charny, 77410 Claye-Souilly Terres des brumes n° 3, 84 p., 20 F. périodicité inconnue. Un énorme dossier sur Warhammer, un peu de Nephilim, et une critique enthousiaste de Dune (les bouquins, pas le film!). Stéphane Biarez, 6 rue Voltaire, 10000 Troyes. Vents des rêves n° 15, 50 p., 15F + 8,40F de port, trimestriel. Des nouvelles et un gros scénario Rêve de Dragon. Fidèle au poste depuis

des années, et toujours agréable

à lire. 116 rue Baudelaire. 72000 Le Mans.

Chonchon

 apocalypse (Révélations) n° 1, 116 p., 35F + 10F en timbres périodicite inconnue. Le coup du titre dans un alphabet inconnu et probab ement blasphématoire, on ne me l'avait pas encore fait (1). Ce gros zine est bourré. d'aides de jeu en tout genre pour Nephilim, et très notablement pour la campagne du Souffle du dragon L'intérêt varie, mais l'ensemble est plutôt bien Au fait, messieurs les auteurs e prochain numéro de Zine-zine. c'est pour quand? Laurent Ehrhardt, 4 rue de a Couronne, 67100 Strasbourg.

(I) Note aux fanédiceurs qui me lisent let je ne suis pas pressé que ça se reproduise, merc

Tristan Lhomme

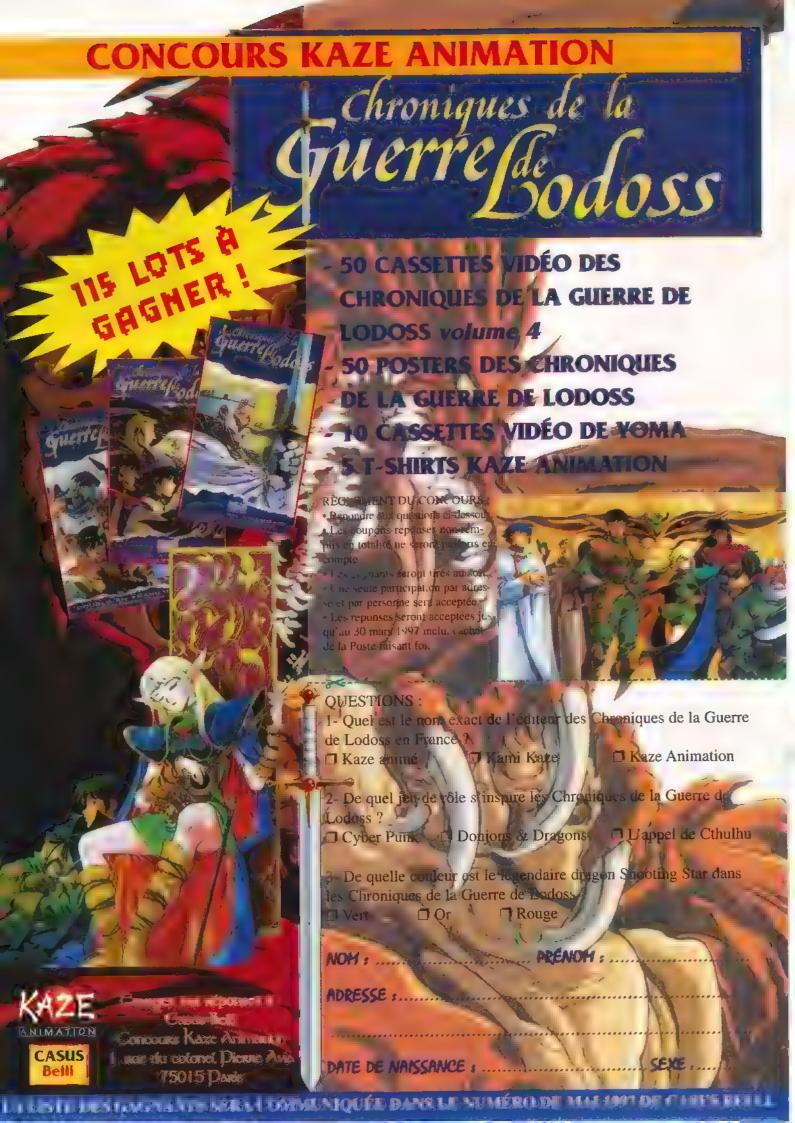




Ah, le printemps! Les' tites fleurs, les tits noiseaux . . . Ce n est quand même pas une raison pour decrocher des ecrans telemato-internetiques. Histoire de rester connecte...

Utilisez les ressources minitéliques!

Pas de Greta ou d'Ursula sur 3615 CASUS, juste des passionnés qui veulent la partager, leur passion. Alors, n'oubliez pas tout ce qu'il vous est possible de faire quand yous nous rendez visite dans la petite boîte louée par France Télécom...





Échos des murs

Ce mois-ci, les connectés ont entamé une grande réflexion sur le jeu, la vie et les autres. On dirait bien que leur passion est en train de gagner en maturité, comme le prouvent ces quelques extraits prélevés sur les murs de 3615 CASUS

- «1l y a autant de jeux de rôle que de joueurs. Si les jeux de rôle ont une si mauvaise réputation mettons-nous à la place du quidam qui passe devant la vitrine d'une boutique Que voit-il? Des illustrations (fort belles, au demeurant) représentant des vampires sanguinolents, des monstres divers et variés, ainsi que des slogans plutôt gores. Certains joueurs se sentent flattés dans feur ego en jouant des osychos ou des rueurs, alors les créateurs ne font que répondre à une demande! C'est aux joueurs de montrer qu'ils ne sont pas qu'une bande d'ados « pubères », et aux MJ de faire régner une bonne ambiance!» A. Nonyme
- « Comment voulez-vous que des personnes mal informées ne soient pas sceptiques quand elles tombent sur un ouvrage ayant pour sous-titre: Parce que la vie et la mort ne font qu'un, comme la rivière et la mort...» B. Nonyme
- « A peine je fais un tour sur le 3615, que je tombe sur des joueurs en train de se demander comment crédib ser teur foisir. Ben, de notre côté, on y a pas mal réfléchi et on a créé « L'association jdR », dont le but est de mettre en place un réseau d'entraide pour les joueurs et de réunir un grand nombre de membres pour être crédibles, médatiquement parlant Pour avoir plus de renseignements: L'association jdR, 9, rue de L'hôtel de ville, 45500 Giens. » Al Asso.
- «Mon club vient de se voir refuser «ad vitam eternam» la salle qu'il occupait habituellement dans la Maison des Associations de notre bonne ville Encore des sectaires anti JdR? Eh bien, non Nos édiles éclairés, et néanmoins de droite, trouvent le jeu de rôle sain, enrichissant et plein d'autres adjectifs laudateurs. Ce qui les gêne, c'est un jeu réputé pour dévoyer nos chères têtes blondes. MAGIC¹ (Non, non, vous ne rêvez pas!) La raison invoquée? Magic a des relents de SORCELLERIE!!!» Stea rige.
- «je sens qu'on va revoir Abgratt à la TV... Ces temps-ci quatre étud ants sont jugés en Espagne pour avoir assassiné un type pendant un jeu de rôle... «Inspiré de bandes dessinées et de films vidéos ultra violents. le jeu de rôle mélait fiction et réal té dans un monde imaginaire matérialisé par une sorte de damier et par des pions. » (Dixit Le Télégramme) Ben, si avec ça les gens comprennent ce qu'est le jeu de rôle...» C. Nonyme

404046464646464

Passer des petits annonces (PA + Envoi), consulter celles rédigées par les autres connectés (plus de 1000 annonces en permanence!), contacter d'autres joueurs (BAL + Envoi ou MES + Envoi), poser des questions à la rédaction (ECR + Envoi), et puis jouer en direct, vous brancher sur le monde, vous tenir informé sur l'univers de la BD, etc., etc.

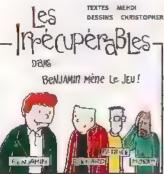
... Sans oublier le Oeurlde Ouaïde Ouèbe!

Si vous faites partie des «cyberprivilégiés»

disposant d'un ordinateur et d'un modem, vous n'avez aucune excuse de ne pas connaître encore le site Casus Belli Vous le trouverez facilement en inscrivant dans votre «butineur» l'URL habituelle... http:www.excelsior.fr Vous pourrez ainsi profiter de notre Forum, véritable mur d'expression libre ouvert aux joueurs de tous les horizons, et vous découvrirez la liste de nos «clubs d'initiation». Signalons que vous aurez également la possibilité de nous prévenir de la sortie d'un jeu (si vous êtes éditeur),

de la création d'un club (d'une boutique ou d'un zine) et, si le cœur vous en dit, il vous sera même possible de contacter directement nos collaborateurs les plus talentueux.























Calendrier

Present » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus - pour ne pas les rater, soyez vigilant : « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côte jardin » rappelle que le jeu sevit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Montivilliers. 8, 15, 22 et 29 mars. Les Cheva iers du Littorai invitent les néophytes à découvrir les jeux de simulation au cours des Nuits du Jeu. Au programme, démos de jeux de rôle (plus d'une vingtaine!), jeux de plateau, wargames et jeux de figurines (le 8) et tournois, les 15 et 22. Le lieu! Le centre socio-culturel de la Belle-Étoile © Cédric au 02.35.30.44.75.

Lyon. 8 mars. L'association La Croisée des Temps organise une soirée jeu de rôle à thême AD&D, gratuite pour Joueurs et meneurs de jeu.

- Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ©: 0472776260.

Paris. 8 mors. Le club Warp 19 organise un tournoi Magic homologue type III (restreint), Mirage + Viscons. M. A.P. Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. © 0142020808.

Paris. 819 mars. Le 9º festival BD de Paris se trendra dans les locaux de l'E.S.L.S.C.A. (6 rue du Cotonel Combes dans le VIII arrondissement). Au programme du week-end dédicaces d'auteurs et de dessinateurs (Mignola, Ségur, Sorel, Tacito...), projections de mangas, bourse de comics américains, tournois de jeux de rôle et de Magic, jeux videos. Le thème choisi pour cette année est celui du Temps.

(2) · 01 39 67 82 44, 24 heures sur 24.

Neuvic. 8/9 mors. Le club Les Ondines de la fontaine éternelle organise sa troisième convention. Au programme, à partir de 12h, tournois de jeux de rôle (Star Wars, L'appel de Cthulhu, Elric, JRTM) et de Formule Dé, parties libres de jeux de cartes et de jeux de piateau.

☑ · Yasmin Gay, T Sc., lycée de l'Environnement, 19160 Neuvic.

Nancy. 819 mors. Les clubs de l'université Henri Poincaré organisent la 4º Convention Sciences avec le concours de la MJC Desforges Au programme jeux en réseau l'après-mid. et tournois RuneQuest, Cthulhu 90 et Cyberpunk toute la nuit.

Carrille Parise, 279 avenue André Mairaux, 54600 Villiers-les-Nancy.

MJC Desforges au 03 83 27 40 53 ou e-mail Camille, Parisel@loria.fr

Bourges. 8/9 mars. L'association du Collège de l'Escargot rouge et les Compagnons d'Oniros organisent Avaricum Simulation III. Sont prévus tournois jeux de rôle, Magic, Spellfire, X-Files, Warhammer Batail e, coupe de France Antique/Médiéval, coupe Prince Condé, grandeur-nature, village médiéval. © 102 48 24 49 90 (retais Jeux Descartes).

Saint-Raphaël. 9 mers. L'An jeux organise un tournoi Magic et cherche des joueurs Warhammer Bataille et 40 000 pour rencontres, tournois ti initiations à partir d'avril. ☑ 'Boutique L'An jeux, 31 rue de Châteaudun, 83700 Saint-Raphaël. ② . 0494823022.

Besançon. 14/16 mars. Les Diabiotins, les Envoyés de Nyarlathotep et les Bardes de la ballade poétique organisent les Défis de la Citadelle IV, une convention de jeux de simulation avec tournois de jeux de rôle (JRTM, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Changelin, Vampire, INS et Rève de Dragon), de jeux de plateau (Warhammer Batzille et 40 000, Space Hulk) et de peinture de figurines, ainsi qu'une murder Vampire et un concours de costumes. Tout cela aura lieu à la MJC Palente, rue des Roses à Besançon.

② · Arnaud au 0381 83 0854.

Lyon. 14116 mars. Le club , eux de l'INSA de Lyon présente la 8' édition du TIL, son tournoi annuel de jeux de rôle, qui sera cette année centré sur le thème des nuits «pulp». Au programme Nightprowler, Star Wars, Paranoia et Vampire En bonus parties libres, stand de figurines et initiations diverses.

- CLUJI BdE, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex.
- 0 47243 82 89. Web , www.insa-Lyon.fr/lnsa/Associations/Cluji.

Valenciennes. 15 mars. Le club Terre de Légendes organise un tournoi Vampire : the Eternal Struggle, avec de nombreux lots à gagner ☑ : Club Terre de Légendes - activité, eux de rôle, MIC Saint-Saulve, espace Athena, place du 8 mai 1945, BP 5, 59880 Saint-Saulva. ② - 03 27 28 15 30.

Poitiers. 15116 mars. L'association Ordalie, avec le soutien de la Marrie, de la Marson de la culture et des loisirs de Poitiers et du magasin Le Dé à 3 faces, organise dans cette même Maison de la culture le 6° Trophée Diane de Poitiers. Casus Belli fait partie des sponsors, au même titre que la plupart des éditeurs français de jeux de rôle. Au programme tournois de jeux de rôle (Lappel de Cthulhu, Nightprowier, Star Wars, in Nottone Stanis, Paranoia et la 6° Coupe de France Cyberpunk) et de jeux de plateau (Dune, Junta, Condottiere, Civilisation, etc.), initiations et démonstrations en tout genre, avec stands de fanzines, de BD, de littérature de fiction et de créateurs de jeu. Bref, le gros truc, quoi.

✓ Louis Brandela, appt. 5, 19 rue de la Marne, 86000 Potiters. Ø Simon au 05 49 25 56 10 ou Grégory au 05 49 4452 18.

Villebon-sur V vette. 1512 mars. Une exposition sur l'univers des jeux de rôle se tiendra à la MjC Boby lapo nte pendant 9 jours de 4h à 23 h, sauf les d'manches (15 h. 9h). Au programme éga ement championnat de tro l'bal et soirée cas no (ie. 5), initiat on wargames (le 16), soirée peinture sur figurines (le 17), soirée leux de plateau (le 18) initiation eux de rôle (le 19), soirée leux de plateau (le 18) initiation eux de rôle (le 19), soirée leux de cartes a collectionner (le 20) conférence d'information sur les jeux de rôle, avec la part cipation de D'dler Gu serix, fredèric Weil et Fabrice Colin (a 20 h00 le 21) et après-midi jeux d'histoire avec figurines (le 22).

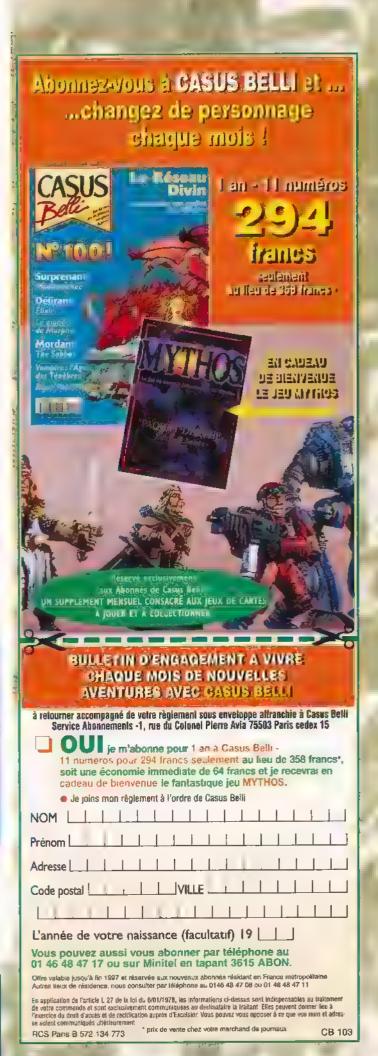
MJC Boby Lapointe, 8 rue des Maraîchers. 91140 Villebon-sur-Yvette.

D. Patrick Chenu au 0160 1059 37.

Lyon. 16 mors. Le Crazy Orc organise sa 2° journée «spéciale figurines» à la Chapelle, 10 rue Diderot, 69600 Lyon. Au programme : démo wargame, concours de penture sur figurines, initiation figurines historiques et fantastiques tournoi Condottiere (20 francs) et tables libres. Les clubs Achille, le Krac et les Rifles seront présents.

Cazy Orc, 37 rue Raspail, 69600 Oullins. Patrick au 0472392563.

Joutes tes manifs sur 3615 (ASM)





FUTUR

Maison-Rouge 21/23 mars.
L'association Fanomai propose Hassirah,
un grandeur-nature Années folles
fantastique © Benjamin au
01 60 29 70 65 ou Roger au 01 48 39 16 84.

Paris. 22 mars. Le club Warp 19 organise un tournoi Magic type II.

A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. © 0142020808.

Lyon. 22 mdrs. L'association La Croisée des Temps organise une soirée jeu de rôle à thème Changelln, gratuite pour joueurs et meneurs de jeu.

Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ©: 047277 62 60.

Le Mans. 22/23 mors. L'association Mans-Songes organise les Cenoludies 97, troisième du nom, avec la participation de l'Hymne à la Chimère et du club de réflexion de la Bazoge. La convention se tiendra à la MJC Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans, et accueillera un tournoi Necromunda, un tournoi Magic, la Draconis Societas III (JpC Nemak), jeu de rôle grandeur nature, nitiation jeux de rôle, jeux de plateau, peinture sur figurine, Warhammer 40 000, etc. St. Yann Bruyère, 26 bis rue Lenoir, 72000 Le Mans. © . 02 43 8445 10.

Saint-Quentin. 22/23 mars. Les Aventuriers des Mondes Imaginaires organisent les Secondes Rencontres imaginaires (à la limite, on s'en serait douté), avec tournois de jeux de rôle (AD&D, Vampire Mascarade et Âge des Ténèbres, L'appel de Crtulliu, Nightprowler, Guildes, Scar Wars), de jeux de plateau (Fortwule Dé, les Colons de Katāne) et de jeux de cartes (Magic cype II et NetRunner). Ma . Les Aventuriers des Mondes Imaginaires, espace Henri Matisse, 02100 Saint-Quentin.

Marseille. 23 mars. La Confrérie de l'Épée sacrée organise Chimeria 97, une convention de jeux de simulation avec tournois de jeux de leux de cartes et de peinture sur figurines, stands, démos, animations diverses, etc.

☑ . La Confrérie de l'Épee sacrée, c/o Laurent Gazengel, 19 La Cigalière, 13320 Bouc-Bel-Air ② . 0442 22 40 94.

Aisne 28/30 mdrs. Les Créateurs
d'univers et Ultime-mat France organisent
un grandeur-nature médiévalfantastique, Les accatrices de l'Empire,
au fort de Bruyères et Montbérault (site
ben équipé). Le scénario se déroulera dans
le contexte médiévai, plein de tractations
politiques et d'intrigues religieuses,
du monde de Dragworld. Mais Créateurs
d'univers, 57 rue des Sports, 59280
Armentières. O 03 20 35 72 37
ou e-mail: Christophe.Ghesquier@hol.fr

Paris. 28/31 mors. La Mare aux Diables organise Rhopsodie ou P.38 pour symphonie en kolochnikov mojeure (ii falkait le dire), un cyberktifler dans le monde de Néo-Paris en 2054 sur le thème de la guerre des gangs.

□ La Mare aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris.

□: 0143709902 ou 0142058819.

Chambery. 29/30 mars. Le club
Pentacles & Boules de Gnômes organise
la 7" convention de jeux de rôle
et de simulation de Savoie. Au menu:
tournois de jeux de rôle, parties libres,
scénarios multi-tables, initiation aux jeux
de plateau, figurines, wargames et autres,
le tout à l'espace Pierre Cot,
247 quai des ABobroges à Chambéry.

: Pentacles & Boucles de Gnômes,
Mason de l'enfance du centre-ville, 163 rue
de la Calamine, BP 645, 73006 Chambéry
Cedex. ② · Jean-Baptiste au 04 79 33 68 08.

Lyon. 5 avril. L'association La Croisée des Temps organise une soirée jeu de rôle à thème Cyberpunk, gratuite pour joueurs et meneurs de jeu.

2: Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. ©: 0472776260.

Paris. 5/6 dvril. Le Club Loisirs
Dauphine organise Hélios 97,
sa convention universitaire de jeux.
Au programme - tournois de jeux de rôle
(AD&D, Vampire, Hawkmoon, L'appel
de Cthulhu, Guildes), 6° Open
de Diplomatle, 1° Open national
de SPQR et tournoi de Magic
SC. Université Paris-Dauphine, I place du
Maréchai de Lattre de Tassigny, 751 16 Paris
Cedex 16. © .0144054438 (une erreur
s'était glissée dans notre numéro 101,
mais le coupable joue désormals à Inferno
en grandeur nature).

Pau. 5/6 dvril. L'association Histoire et Légendes organite le 3° Trophée Henri IV, Au programme: 2° championnat de France des jeunes, règies Ramsès (Antique-Médiéval), duel moderne (14-18 et 39-45), fantastique (Warhammer), guerre de Sécession, exposition de figurines, etc. — Histoire et Légendes, MJC de Laii, 64000 Pau. © . M. Tauplac au 05 59 02 5409 (après 18h) ou M. Duffau au 05 59 30 50 85.

Ile-de-France. 516 avril. L'association Smoking et cotte de mailles organise un grandeur-nature à une soixantaine de kilomètres de Paris. On ne sait pas trop ce que ça va être, mais ça a l'air bien, vu que les organisateurs déconseillent aux âmes sensibles de s'inscrire ☑ · Yann Le Menn, chez Domnique Simon, 14 rue Charles Gouppy, 93600 Aulnaysous-Bois. ② . 01 48 79 83 19

Ternay. 516 avril. L'association Éclipse organise Les réves d'Aldo, un grandeur-nature fantastique et onirique au château de Ternay (Vienne).

21 : Éclipse, château de Varennes, 49170 Savenières. © 0241728889

Eyreux. & ovril. L'association Si Évreux m'était joué organise un tournoi AD&D par équipe de 5 joueurs à la Jeune Cité Nettreville.

Si Évreux m'était joué, nairie d'Évreux, place Charles De Gaulle, 27000 Évreux.

0 232283961.

Aisne. 11113 avril. Les Créateurs d'univers organisent La clameur de l'aube, un grandeur-nature médiéval, au fort de Bruyères et Montbérault (à 5 km de Laon).

Créateurs d'univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières.

0 03 20 35 72 37 ou e-mail
Christophe.Ghesquier@hol.fr

Paris. 1/1/3 ovril. Ça va être monstrueux. la filiaie française de Wizards of the Coast organise le 7* Pro Tour Magic: l'Assemblée au cirque d'hiver Bouglione, une compétition qui rassemblera 250 joueurs prè-qualifiés du monde entier, mais qui sera aussi ouverte au public. (2), 01 40 13 80 40.

Bayonne. 12/13 avril. Le club Theon Genesis organise Affaire non classée, un grandeur-nature fantastique-contemporain. Le thème : une étrange enquête sur des phénomènes paranormaux.

M. Theon Genesis, 13 cité Hureous, 64340 Boucau D Bruno au 0559642991 ou e-mail : marchess@igd.u-bordeaux.fr

Toulon. 18120 avril. Les Contes de Provence organisent La guerre des Avatars, second chapitre de la première Chronique des Terres du Sud – soit un semi-réel médiéval-fantastique décrivant l'affrontement politique et militaire des grands des Terres du Sud. ☑: Boutique Chocho's, 8 rue des Bonnetieres, 83000 Toulon. ②: 0494927378.

Lyon. 26 avril. L'association La Croisée des Temps organise un tournoi de X-Files ainsi qu'une soirée jeu de rôle à thème Mage, gracuite pour joueurs et meneurs de jeu, M. Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, 69005 Lyon. © 0472776260.

Chilly-Mazarin. 26 avril. La Guilde de l'Ecosaèdre organise une journée jeux de rôle sur le thème de la science fiction. Au programme 'L'appel de Cthulhu α espace » (pourquoi pas, hein !), Star Trek, Star Wars, Shadowrun et Mutant Chronicles.

'M)C de Chilly-Mazarin, 18 rue Pierre Mendès France, 91380 Chilly-Mazarin.

C. Eric ou Errumanuelle au 0169090187

Bourg-en-Bresse. 26 avril. La Nult du Jeu se déroulera cette année à la MJC de Bourg-en-Bresse. Le prix d'entrée, situé entre 0 et 30 francs, sera tiré à la roulette. L'après-midi sera consacré à l'initiation des néophytes, par le biais de parties rapides, aux jeux de rôte et aux jeux d'histoire. La soiree verra se dérouler des parties plus longues où pourront se côtoyer débutants et joueurs confirmés. Au programme également, combats médiévaux et expositions diverses.

: MJC de Bourg-en-Bresse, 4 boulevard joliot-Curie, 01000 Bourg-en-Bresse.

(**): 0474232744

Lille. 26/27 avril. Les Chroniques du Rève (ISEN) et les Légendes d'Unnord (EDHEC) organisent les 2º Croisades d'Unnord sur le campus de la Catho à Lille. Au programme : tournois de jeux de rôle (médiéval, occulte et futuriste) avec Rève de Dragon, AD&D, Warhammer, Kuit, L'appel de Cthu'hu, Star Wars, Cyberpunk, mais aussi parties rapides (Toon), jeux de plateau, tournoi Magic, soirée enquête et démonstrations de jeux par des professionnels. 💆 : Les Chroniques du Rève, ISEN, 41 boulevard Vauban, 59800 Lille. 🕜 : Pierre Grout au 03 20 09 44 84, e-mail chr du_reve@mail.dotcom.fr

Braine. 26/27 ovril. L'association Dédales présente Vent de guerre, son dixième grandeur-nature médiévalfantastique, qui se déroulera dans le monde des Terres d'Astria, sur le site du château de la Folte. M Association Dedales, c/o Michel et Isabel e Beaume, 7 allée de la Pagerie, 92500 Rueil-Malmason. (D' 01 47 140975 (avant 21 h)

Pierrefonds. 26/27 ovril. Vous l'aurez voulu Asile 2 est un grandeur-nature contemporain se déroulant en huis clos au centre Saint-Severine. Vous pourrez y jouer un membre du personnel, un client (cool...) ou un visiteur Vu d'ici, ça a l'air sympa, mais dépêchez-vous: il n'y a pas des tonnes de places. ☑: Olivier Guilio. 4 rue de la fontaine Bray, 60810 Rully. ② Olivier au 01 43 45 4051 ou 03 44 54 74 05 (répondeur) ou Mathleu au 01 43 79 51 79

Mantes-la-Jolie. 27 ovril. Les
Chevallers du Vent vous invitent au
2° Trophée Du Guesclin au C.A.C
Georges Brassens, 18 rue de Gassicourt,
78200 Mantes-la-Jolle. Au menu: L'appel
de Cthulhu, AD&D et Vampire/Loup-garou
(avec adaptation à Gurps). (2) . Stéphane au
0130334654 ou Olivier au 0130903713

Angers. 1011 mal. Le club Rêveries angevines, associé aux Conjurés du Temporel, organise le 2° championnat de France de Dixie sur la bataille de 1st Bull Run. D'autres animations sont prévues, notamment un tournoi Warzone et des parties de Consensus. On nous demande de préciser que Grant Dagliesh sera là (« d'accord, mais c'est qui ? »— Tais-toi, Averell!) ② Phuppe au 0241 2482 24

Villeneuve d'Ascq. 1011 moi. Les 7° Rencontres villeneuvoises vous proposent cette année un tournoi d'ASL Ring, des parties amicales ou des parties d'initiation au choix des participants. La manifestation bénéficie du soutien des revues Yae Victis, Casus Belli, ASL News, 39/45 Magazine et des Éditions

Heimdal. ⊠ . François Boudrenghien, 4 rue du Blason, bâtiment 62, 59650 Villeneuve d'Ascq. Ø · François au 03 20 47 49 98 ou Jean au 01 42 55 41 44.

CÔTÉ JARDIN

Rhône-Alpes de Jeux de simulation tura ueu a Geneve et abritera, entre autres oyeusetés des tournos de Magic de Gathering (Ter Trophée Rhône-Alpes, tournoi de type I homologue Wizards of the Coast) de Warhammer Batalle, de Battletech (1º Trophée Algle Noir), Steel Panthers 2 et Abalone. Il y autre degalement des part es de jeux de rôle de Jeux de plateau et de wargames ains que de nombreuses animations et plusieurs livites d'honneur au rang desquels notre cé êbre et internationa. Tristan Lhomme uns que G.E. Ranne (sous reserve), at Patrice Mermoud. 1º Assoc ation Genevo se de Promotion Ludique, CP 172 , 211 Geneve 25, Suisse © 004 , 79,4474851 et sur internet http.

Angleterre. 15116 mars. Pour la dix-septième année (1), la Sheffield Wargames Society organise à l'Octagon Center de l'Université de Sheffield, Triples, une manifestation centrée autour d'une compétition de jeux d'Histoire par équipes, en 15 mm et sur trois périodes (Antiquité, Renaissance, Napoléonien) Comme d'habitude, il y aura également une pléthore de traders, des démonstrations par des clubs venus de tout le Royaume-Uni et le traditionnel «quiz» sur les wargames et l'histoire militaire, le samedi sor au pub du Rutland Hotel. Chaud!

........

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, mais ne nous téléphonez pas l Avis aux annonceurs: soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse Presque cous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle. les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne)



Salarité

CA DONNE PAS ENVIE

Le Net, c'est super. Et ça rend les gens drôlement plus intelligents qu'avant Pour s'en persuader, rien de tel qu'un petit tour sur frirec jeux JdR, le seul forum de jeu de rôle en français. Quelques d'or », « Help me Phantasmagoria ». « Jeux de type boulder dash » ou « Oreilles elfiques et homosexualité». Manque les rubriques sur la reproduction des étoiles de mer et l'historique du backgammon. Bah, ça viendra sûrement.

MOI D'ABORD!

L'un est un supplément Gurps Illuminati, façon X-Files « avec de plus gros filmgues » dixit le communiqué de presse. L'autre est un supplément Rolemoster. plein d'espions, de mercenaires et de méchants terroristes. Problème : lis s'appellent tous les deux Black Ops. Pas chiens, les deux éditeurs ont décide de s'accorder mutuellement le droit d'utiliser de titre. Mais ils ont prévenu qu'ils attaqueralent quiconque voudrait à son tour nommer son supplément Black Obs. Pas fou, non?

C'est Joyce qui va être content... Résultat d'un sondage réalisé auprès de 25000 personnes en Angleterre: le « plus mieux livre du monde du siècle catégorie littérature anglo-saxonne» est Le Seigneur des Anneaux de Tolkien, suivi de La ferme des animaux d'Orwell et d'Ulysse de Joyce. Doit-on sauter de joie ou prendre une moue consternée? Mais quand on imagine le résultat d'un tel sondage en France, on a plutôt envie de pencher pour la première proposition.



DOCKEUR DECKYLL ET MISTER HY EST VE MEN LIVRE PRED des caniches A 2 TETES,

Trois questions.

CONHITELD avant-premieres, brobis LAMENLY . it soul a teres; par Scarlet M.

Mieux vaut en rire

Nous avons jeté un œil au fameux «TSR code of ethics» qui déchaîne les passions sur le Net (traduction: qui a fourni un sujet de conversation à une bonne dizaine de types pendant au moins trois jours). Ce texte est destiné à tous ceux qui veulent ou espèrent bosser chez le «vénérable» éditeur américain. On y apprend notamment qu'il doit toujours être possible de vaincre une créature mauvaise (ne vous inquiétez pas la prochaine fois que vous rencontrez un dragon chromatique: il est obligé de mourir!), que les voleurs, euh... agissent pour le bien commun, qu'il est déconseillé de décrire ou de dessiner des créatures présentant un handicap physique (les orcs, c'est pas pareil: c'est des orcs), et que ce n'est pas parce qu'on parle de religion romaine ou nordique que ça doit remplacer le culte du Vrai Dieu™? On va être gentil: on va dire que c'est seulement ridicule.



Message personnel à tous les rollistes Vitrolles: Bon courage!

... à Andrew Greenberg, cocréateur de Fading Suns chez Holistic Designa

CB: Comment marche Fading Suns aux États Unis AG: Pour l'instant, ca va vraiment bien, surtout depuis que le jeu informatique est en vente. Nous avons épuisé notre premier (petit) tirage en très peu de temps, et le deuxième part à toute vitesse. Les trois suppléments se sont aussi très bien vendus.

> CB: Avez-vous des échos sur Aeon, le jeu de SF prévu chez White Wolf, et quels sont vos sentiments à son sujet?

Même question pour Exile... AG: Il y a plusieurs personnes très talentueuses chez White Wolf. Le problème, c'est que la plupart ne travaillent pas sur Aeon. Parmi ceux qui ont travaillé sur Vampire, seule une personne est impliquée dans Aeon. D'après ce que j'ai entendu, ils essaient de faire quelque chose de vraiment différent de Fading Suns, et ça, c'est plutôt une bonne chose. Quant à Exile... Il porte bien son nom.

CB: Quid de vos projets futurs, et notamment du jeu vidéo? AG: Nous sortons un supplément Fading Suns tous les deux mois. Le jeu informatique, The Emperor of Fading Suns, se porte très bien, merci pour lui. Actuellement, nous travaillons sur un jeu micro basé sur le Warhammer 40,000 de Games Workshop, qui devrait sortir cet automne. Il a vraiment belle allure. Mais nous en reparlerons...



CHARGER **UN DRAGON?**

C'est possible sur le Net : TSR met (ou va mettre) certains de ses produits à la disposition du public, notamment sur tsrinc.com. Cool! Vous allez enfin pouvoir vous procurer toutes ces antiquités dont vous réviez depuis des années - n'essayez pas de nien nous savons tout, Parmi les premiers élus: Maze of the Riddling Minotaur, Bone Hill, Tomb of the Lizard Queen et Dwellers of the Forbidden City. Les titres parlent d'euxmêmes.

Le dicton du mois prochain:

Le dicton du mois Belli

Le dicton du mois Belli

Le dicton du mois Belli

Le dicton du mois Prochain:

Le dicton du peux retrouver.

Le dicton du peux

Pour un rêve

alternatif!

Dans (asus Belli n 104

parution le 4 avril 1997

M

on nom est Smith, Pondsmith!

Un interview de l'éditeur de Castle Falkenstein, le créateur de Cyberpunk 2020...

L'année dernière, pour le numéro du mois d'avril, vous aviez eu droit à un

P O S T E R

pour créer des auberges modulables. Nous récidivons aujourd'hui avec un

T E M P L E

dont vous pourrez utiliser soit le côté

C A R

soit le côté

LE DROIT
DE NAISSANCE
Près de deux
ans après,
qu'en est-il de
ce jeu étrange
qui a pour nom
Birthright
et qui introduit

O

et qui introduit la gestion de royaumes et de batailles dans Advanced Dungeons

& Dragons?

Et si les haut-rêvants de Rêve de Dragon apprenaient leurs sorts en méditant différemment? Une aide de jeu

de Denis Gerfaud.
Plus un scénario.

Il y a des vérités que l'on traduit avec précaution:

Dossiers X
est la traduction du jeu
de rôle Conspiracy X.
Notre critique
donne son avis.
Plus un scénario.



Ne manquez pas non plus, le 9 avril, notre hors-série n° 18, spécial cartes à collectionner. Avec tout sur la 5° édition de Magic : L'Assemblée.

CASUS BELLI n' 103 mars 1997. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: 01 4648 48 48. Fax: 01 4648 4988. Périodicité: mensuelle. Dépôt légal: 1º trimestre 1997. n' 8600977. Commission paritaire n' 63.264. Copyright® CASUS BELLI 1997. Excelsior Publications S.A., capital social: 11 1000007. durée 99 ans. Principaux associés: Melle Pupuy, M. Paul Dupuy. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur général: Paul Dupuy. Directeur général: Jean Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur financier: Jacques Béhar. Directeur de la fabrication: Pascal Rémy. RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint: Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction: Fabrice Colin. Coordination wargame: Frank Stora. Coordination minitel: Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction: Tristan Lhomme. Maquette: Jean-Marie Noël. Secrétariat: Valèrie Sadoun et Saloua Arbia. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Béllamy. Léo Beker, Bernard Bittler, Fred Blanchard, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Krassinsky, Christopher Longé, Eric Puech, Nicolas Ryser. SERVICES COMMERCIAUX. Directeurs marketing et commercial adjoints: Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing: Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct: Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes: Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing: Capucine Jahan. Chefs de produit fmarketing direct: Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes: Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes: Bernadette Cribler. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 0800434208 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au 01 46484718. Relations cientèle abonnés: par téléphone au 01 46484708 à partir de 9h; pa

À propos des Jeux cités en référence dans nos scénarios. Polaris est édité par Halloween Concept; JRM est édité en français par Hexagonal sous licence ICE, Conspirations est édité en français par Halloween Concept sous licence Atlas Games, AD&D est édité par TSR, Star Wars est édité en français par Descartes Éditeur sous licence WEG. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél.: 01 40 27 59 59. Imprimeries SAIT, tél.: 01 39 44 07 08 et SIEP, tél.: 01 60 69 56 16.

VAPP = 7 201 Toulouse

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83 75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14 75017 PARIS - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél.01.42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE 91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora - Tél, 01.64.97.81.74 92330 SCEAUX - LE CARRÉ MAGIQUE. 4, rue des Écoles - Tél. 01.46.83.03.44 94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac - Tél. 01,42.83.52.23

77000 MELUN - CELLULES GRISES, 5, rue Guy-Baudoin - Tél. 01.64.09.21.36 77400 LAGNY - LE CENTAURE, 128, rue St Denis Tél. 01.64.30.90.35

13100 AIX EN PROVENCE

L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne 27, rue de la Couronne angle rue Brueys Tél. 04.42.38.54.00

80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX, 28, rue Noyon - Tél. 03.22 92 49 56 49100 ANGERS - SORTILEGES,

23, rue des Poēliers - Tél. 02.41.88.96.96 74000 ANNECY - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac - Tél. 04.50.51.58.70

84000 AVIGNON - LA VOUIVRE,

15, rue des Lices - Tél. 04.90.85.33.57

64100 BAYONNE - FALINE JOUETS,

13, rue Poissonnerie - Tél. 05.59.59.03.86 34500 BEZIERS - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX,

10, rue Casimir Péret - Tél. 04.67.49.02.35 29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven

Tél. 02.98.44.25.30 18000 BOURGES - MERCREDI, 22, rue d'Auron

Tél. 02.48,24,49.90 14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras Tél. 02.31.85,93.70 - 02.31,85.17.77

28000 CHARTRES - LA PETITE BOUTIQUE 29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52 50100 CHERBOURG - STRATEGIE, 10, rue au Blé

Tél. 02.33.01.21.15

63000 CLERMONT FERRAND - LABYRINTHE, 14, place Renoux - Tél. 04.73.90.22.81 21000 DIJON - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin

Tél. 03.80.65.82.99 27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR

13, rue Franklin Roosevelt - Tél. 02.32.31.04.41

38000 GRENOBLE - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat - Tél. 04.76.87.93.81 53000 LAVAL - SORTILEGES, 41, rue de la Paix - Tél. 02,43.56.54.22 76600 LE HAVRE - LE DEMON DU JEU. 14, rue Édouard Larue - Tél. 02.35.41.71.91

72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale - Tél. 02.43.23,96.81 - 02,43.43.80.54

59800 LILLE - ROCAMBOLE, 36, rue de la Clef - Téi. 03.20.55.67.01 87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie - Tél. 05.55.34.54.23 69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04.78.37.75.94 13006 MARSEILLE - LA CRYPTE DU JEU, 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50 57000 METZ - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République - Tél. 03.87 74 95 58

34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier

Tél. 04.67.60.81.33

54000 NANCY - EXCALIBUR,

35, rue de la Commanderie - Tél. 03.83.40.07.44 06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo - Tél. 04.93.87.19.70

30000 NIMES - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands Tél. 04.66.76.20.04

45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Châtelet Tél. 02.38.53.23.62

64000 PAU - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier Tél. 05.59.98.08.56

66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39

86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimand - Tél. 05.49.41.52.10 29000 QUIMPER - L'AMUSANCE,

Centre Commercial Continent Tél. 02.98.90.40.50

51100 REIMS - DOMINO, 26, rue de l'Étape Tél. 03.26.47.79.91

35000 RENNES - L'AMUSANCE,

CC des Trois Solells - Tél. 02.99.31.09.97

76000 ROUEN - LE DÉ D'YS, 160, rue Eau de Robec Tél. 02.35.15.47.46

42000 SAINT-ETIENNE - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération - Tél. 04.77.32.46.25

44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD, 60, Centre République - Tél. 02.40.22.58.64

67000 STRASBOURG - PHILIBERT,

12, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35 65000 TARBES - LE JOUEUR,

3, rue de Gonesse - Tél. 05.62.44.17.53 83000 TOULON - CHOCHO'S,

8, rue des Bonnetières - Tél. 04.94.92.73.78 31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE,

Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille Tél. 05.61.23.73.88

37000 TOURS - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau Tél. 02.47.64.89.81

10000 **TROYES** - JEUX ET STRATÈGIE.

5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86



BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire. 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55

CANADA - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 - LE VALET DE CŒUR. 4408, ST-DENIS - Tél. 00.1.(514).499.9970

SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette Tél. 00.41.22.734.25.76

UTIQUES À VOTRE SERVICE

Pour le premier Pro Tour hors des Etats-Unis, soyez au rendez-vous!

PRO TOUR

Tournois Qualificatifs

12 janvier: Metz 16 février: Rouen

ler mars: Cannes

1er mars: Paris 15 mars: Paris

29 mars: Bordeaux

L'Assemblée PRO TOUR DE PARIS 11-13 avril 1997

Au Cirque d' Hiver - Bouglione

DECOUVREZ ou redécouvrez un endroit prestigieux, symbole du chic parisien.

AFFRONTEZ des joueurs du monde entier à l'occasion des nombreux tournois annexes.

RENCONTREZ les créateurs du jeu et des artistes Magic de renommée internationale.

OBSERVEZ les meilleurs joueurs mondiaux de Magic jouer pour remporter le Pro Tour.

QUALIFIEZ-VOUS pour disputer le Pro Tour de Paris en participant à l'un des 6 tournois qualificatifs organisés en France.

CONTACTEZ le Customer Service* pour plus d'informations: Tél.: 01.43.96.35.65
3615 WIZARDS (1,29 F la minute)

